
CÓMO SE HACE UN
CÓMIC
EL ARTE INVISIBLE
[Teoría cómic]
SCOTT McCLOUD

EDICIONES B

Título original:
Understanding Comics: The Invisible Art

Traducción:
Enrique Abulí

1.ª edición: abril, 1995

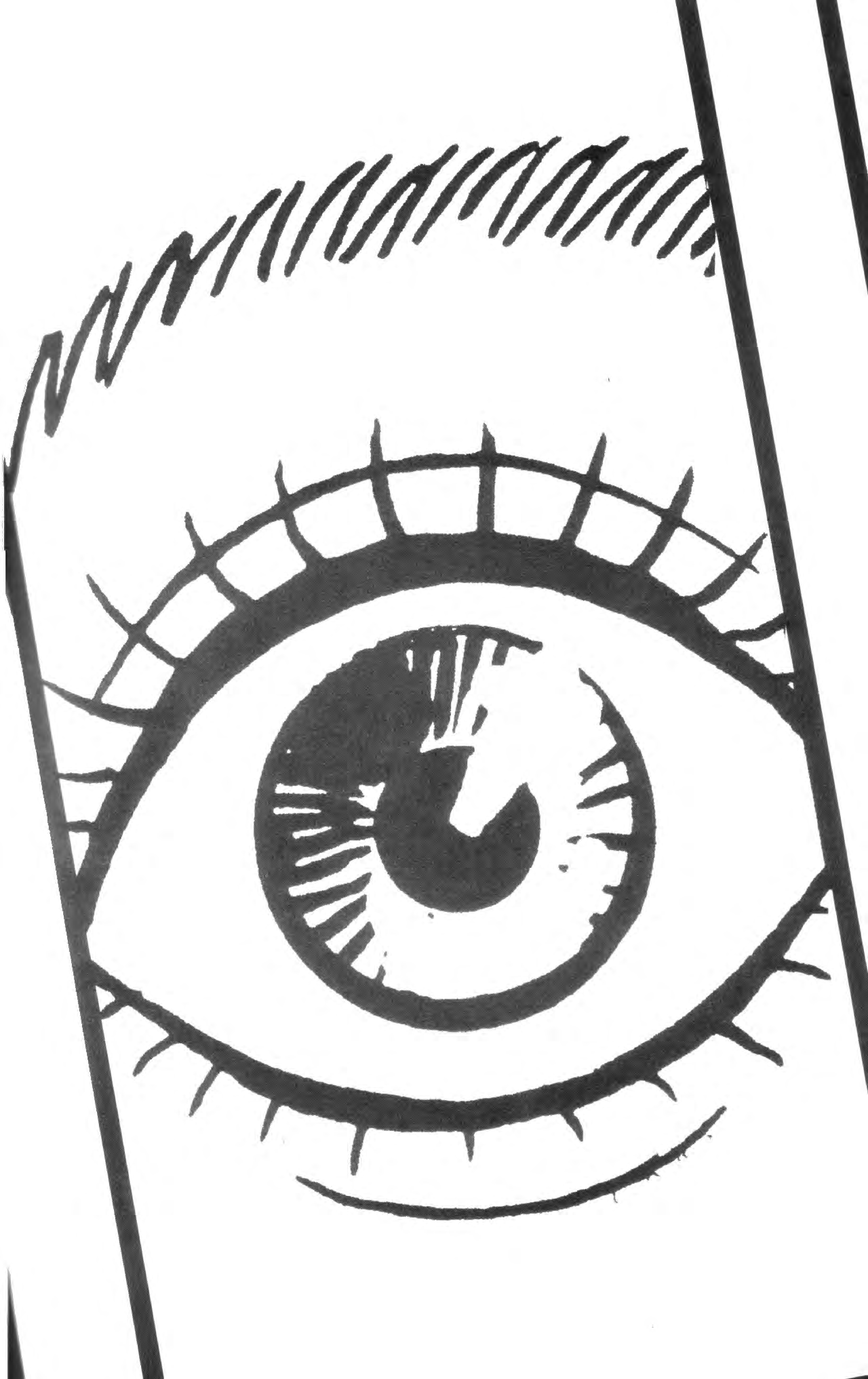
Publicado por primera vez en 1993, por Kitchen Sink Press

Bailén, 84 - 08009 Barcelona (España)
Publicado por acuerdo con HarperCollins Publishers, Inc.

Printed in Spain
ISBN: 84-406-5499-5
Depósito legal: B. 13.143-1995

Impreso por PURESA, S.A.
Girona, 139 - 08203 Sabadell

Realización de cubierta:
Estudio EDICIONES B



AGRADECIMIENTOS:

El libro que vas a leer tardó 15 meses en producirse y muchas de las ideas que contiene estuvieron aparcadas durante más de nueve años, de manera que agradecer a todos los que me ayudaron es tarea que roza lo imposible. Pido perdón a cuantos, debiendo figurar, no constan en la lista.

Todo mi agradecimiento para Steve Bissette, Kurt Busiek, Neil Gaiman, Larry Marder e Ivy Ratafia, por revisar el borrador del original y proporcionarme muy valiosas críticas. Capítulos enteros fueron en gran parte mejorados, reestructurados y hasta suprimidos para renacer a continuación gracias a la ayuda de las personas mencionadas, cuyo esfuerzo no me cansaré de elogiar. También tuve mucha suerte al contar con el talento de Jennifer Lee y con Bob Lappan, que, pese a estar muy ocupado, corrigió las pruebas y suministró excelentes consejos. Gracias una y otra vez.

Gracias muy especiales también para el magnífico (y magnánimo) Will Eisner, por sus numerosas palabras de aliento y excelentes consejos en las últimas etapas del proyecto. Las sublimes historias de Will Eisner han sido toda una inspiración para mí, así como para miles de dibujantes, durante muchos años. Luego, al conocerle personalmente, vino a ser para mí una suerte de modelo. CÓMICS Y ARTE SECUENCIAL de Eisner fue el primer libro en examinar en profundidad el arte de los cómics. Éste es el segundo libro. No hubiera podido hacerlo sin ti, Will. Gracias.

Estoy profundamente agradecido a los amigos y familiares que contribuyeron con sus opiniones a forjar el manuscrito durante su preparación. En la larga lista figuran Holly Ratafia, Alice Harrigan, Carol Ratafia, Barry Deutsch, Kip Manley, Amy Sacks, Caroline Woolf, Clarence Cummins, Karl Zimmerman, Catherine Bell, Adam Philips y los fabulosos Dewan Brothers, Ted y Brian.

En el mundo del cómic, muchas gracias a Richard Howell, Mike Luce, Dave McKean, Rick Veitch, Don Simpson, Mike Bannon (apoyo técnico), Jim Woodring, y a todos los del maravilloso clan de San Diego 92. Gracias asimismo a los numerosos profesionales que apoyaron y respaldaron el proyecto. Me siento en deuda particularmente con Jim Valentino, Dave Sim y Keith Giffen, que hicieron de sus respectivos libros una suerte de foro en la que defender mi causa. En la sección de al por menor, quiero dar las gracias a los generosos miembros del Grupo de Línea Directa, a las muchas tiendas que nos ofrecieron su hospitalidad durante nuestro primer recorrido, y en especial al mismísimo Mighry Moondog, Gary Colobuono. Gracias, como siempre, a Larry Marder, nexo de todos los cómics books por sus infatigables esfuerzos en mi favor.

Gracias a la legión de periodistas de diarios, radio y televisión que supieron hablar de este libro sin echar mano de los efectos sonoros del show televisivo del viejo Batman; sobre todo mi gratitud para Calvin Reid y toda la banda de PW.

Las primeras influencias en la creación de este libro son difíciles de indicar, pero no por ello dejan de tener importancia. Kurt Busiek me introdujo en el mundo de los cómics hace mucho tiempo y fue mi mejor guía durante muchos años. El excelente jefe de redacción de la editorial Eclipse me ayudó a desarrollar mi facultad crítica durante los siete años que estuve trabajando con ZOT, y es una de las pocas personas del mundo del cómic que sabía lo que yo quería desde un principio. Tras cientos de horas de conversación telefónica, ha quedado plasmada su influencia en mi obra y resulta inmejorable. Art Spiegelman, como Eisner, significó para mí otro modelo de inspiración a la hora de indagar acerca de la forma artística propia del cómic, y, en sus cómics-ensayos "Contando chistes" pone en claro el potencial de los cómics para con obras que no sean de ficción, con lo que dejó la puerta abierta a la posibilidad de este libro. Otras influencias tempranas incluyen a los profesores de Syracuse Larry Bakke, Richard Howell y Carol Kalish.

Gracias, Kevin Eastman. No nos debías ni un centavo, pero nos diste un millón.

Gracias a todos los de Tundra. Estuvisteis conmigo cuando os necesité.

Gracias, Ivy. Te quiero con locura. ¿Qué te parece si ahora nos vamos a la cama?

Scott

Scott McCloud



CONTENIDO



INTRODUCCIÓN











TENGO UN CAPÍTULO SOBRE EL **CERRADO...** TODO LO QUE PASA **ENTRE VIÑETAS,** HAY OTRO SOBRE CÓMO PASA EL **TIEMPO** EN LOS CÓMICS, OTRO ACERCA DE LA INTERACCIÓN DE **PALABRAS, DIBUJOS** Y **NARRACIÓN.**

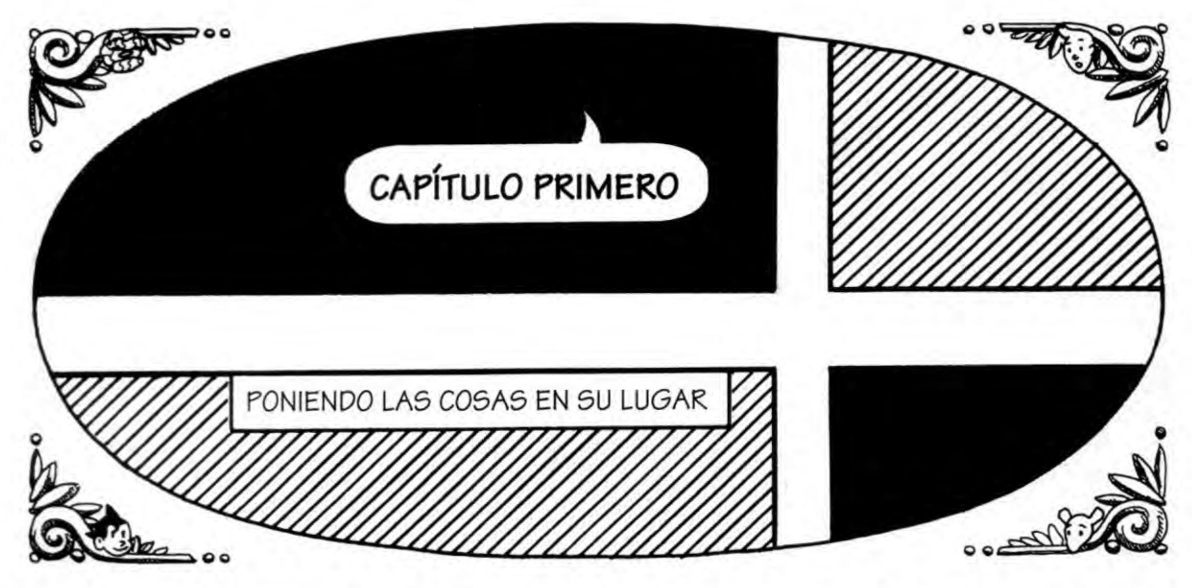








CÓMO SE HACE UN CÓMIC







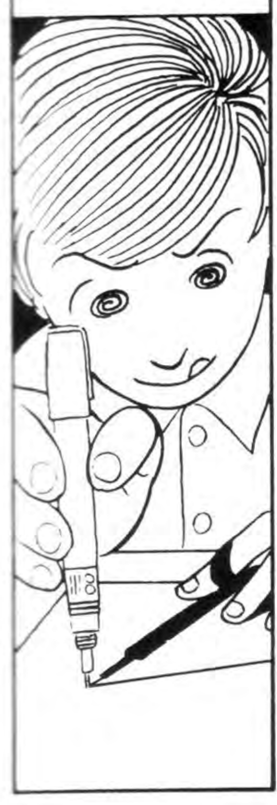




CUANDO ESTABA EN OCTAVO CURSO, UN AMIGO MÍO (MUCHO MÁS LISTO QUE YO) ME CONVENCIÓ PARA QUE DIERA A LOS CÓMICS UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD Y ME PRESTÓ SU COLECCIÓN.

¡ME AFICIONÉ ***EN SEGUIDA***!

THE REALLY OLD X-MEN BY STAN & JACK


¡EN MENOS DE UN AÑO ME **OBSESIONÉ** DEL TODO POR LOS CÓMICS! ¡EN EL DÉCIMO CURSO TOMÉ LA DECISIÓN DE CONVERTIRME EN DIBUJANTE DE CÓMICS Y EMPECÉ A PRACTICAR, A PRACTICAR, A **PRACTICAR**!


YO SENTÍA QUE HABÍA ALGO LATENTE EN LOS CÓMICS... ALGO QUE NO SE HABÍA HECHO **NUNCA**.
¡UNA SUERTE DE **PODER** OCULTO!




PERO CUANDO INTENTABA DECÍRSELO A ALGUIEN, FRACASABA **MISERABLEMENTE**.
¿CÓMICS? JA JA JA
PERO... PERO ES... YO...


YO YA SABÍA QUE LOS CÓMICS ERAN, EN SU MAYORÍA, ***SIMPLES, VULGARES, TOSCOS, COSA DE CRÍOS...***
...PERO...
¡NO TIENEN **POR QUÉ** SER ASÍ!

¡EL CASO ES QUE PARA MUCHA GENTE LOS CÓMICS NO ERAN MÁS QUE ESO!
¡NO ME VENGAS CON ESE ***LENGUAJE DE CÓMIC***, *BARNEY!

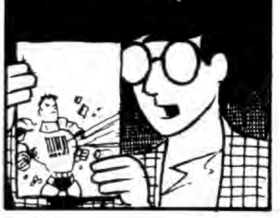

¡SI LA GENTE ***NO COMPRENDÍA*** LO QUE ERAN LOS CÓMICS, ERA PORQUE TENÍA UNA OPINIÓN ***MUY ESTRECHA*** DE ELLOS!


¡UNA DEFINICIÓN CABAL, DE ENCONTRARLA, DEMOSTRARÍA LA **FALSEDAD** DE ESOS ESTEREOTIPOS...
...Y MOSTRARÍA QUE EL POTENCIAL DE LOS CÓMICS ES ***ILIMITADO*** Y ***APASIONANTE***!


AQUÍ ES DONDE EMPIEZA ***NUESTRO VIAJE.***

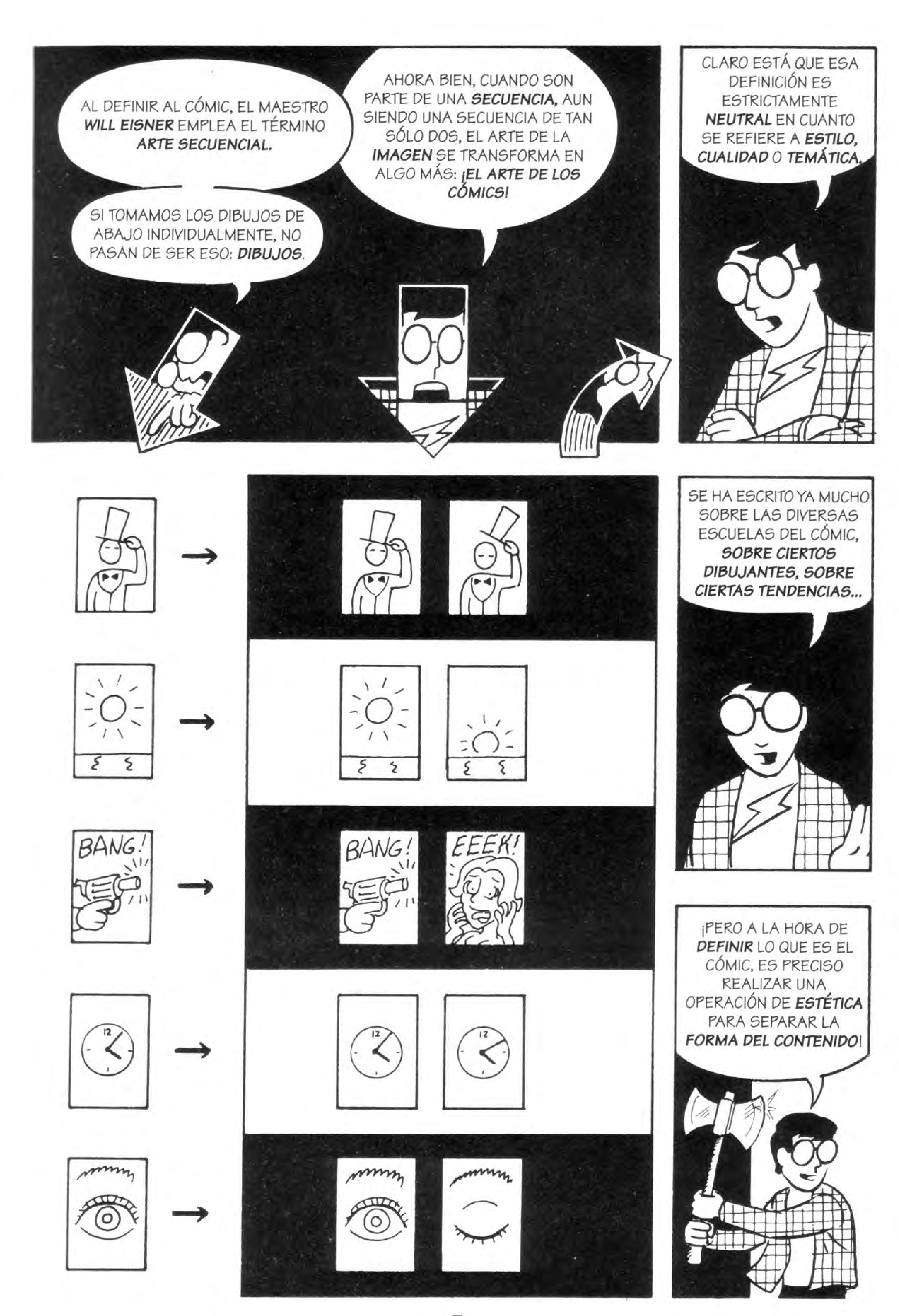
EL MUNDO DEL CÓMIC **ES ENORME** Y **VARIADO.** NUESTRA DEFINICIÓN DEBE ABARCAR TODOS ESTOS TIPOS...







VER PÁGINA 216 PARA INFORMACIÓN DE COPYRIGHTS.


AL DEFINIR AL CÓMIC, EL MAESTRO **WILL EISNER** EMPLEA EL TÉRMINO **ARTE SECUENCIAL.**
SI TOMAMOS LOS DIBUJOS DE ABAJO INDIVIDUALMENTE, NO PASAN DE SER ESO: **DIBUJOS**.
AHORA BIEN, CUANDO SON PARTE DE UNA **SECUENCIA,** AUN SIENDO UNA SECUENCIA DE TAN SÓLO DOS, EL ARTE DE LA **IMAGEN** SE TRANSFORMA EN ALGO MÁS: **¡EL ARTE DE LOS CÓMICS!**
CLARO ESTÁ QUE ESA DEFINICIÓN ES ESTRICTAMENTE **NEUTRAL** EN CUANTO SE REFIERE A **ESTILO, CUALIDAD** O **TEMÁTICA.**
SE HA ESCRITO YA MUCHO SOBRE LAS DIVERSAS ESCUELAS DEL CÓMIC, **SOBRE CIERTOS DIBUJANTES, SOBRE CIERTAS TENDENCIAS...**
BANG!
BANG!
EEEK!
12
12
12
¡PERO A LA HORA DE **DEFINIR** LO QUE ES EL CÓMIC, ES PRECISO REALIZAR UNA OPERACIÓN DE **ESTÉTICA** PARA SEPARAR LA **FORMA DEL CONTENIDO**!



















* SALVO LA MAGNÍFICA EXCEPCIÓN DEL LIBRO DE EISNER: COMICS Y ARTE SECUENCIAL.















* YUXTAPUESTA = ADYACENTE, CODO A CODO. GREAT ART SCHOOL WORD.


AHORA BIEN
PODRÍAMOS
DECIR
QUE ANTES DE
SER PROYECTADA
UNA PELÍCULA
ES UN
CÓMIC
MUY
MUY
MUY
MUY
LENTO.

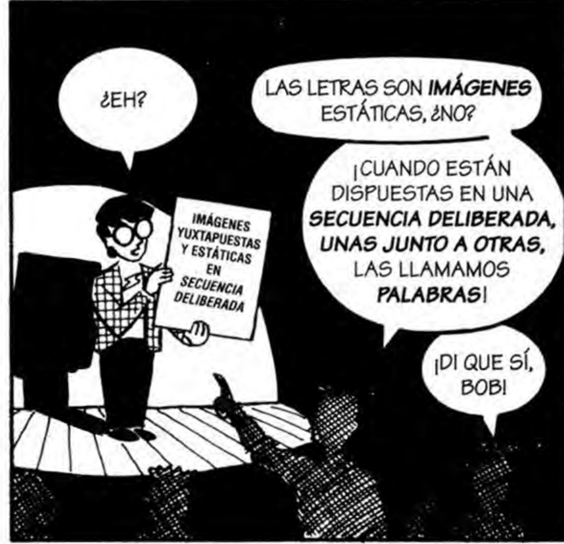

EN TODO CASO, ASÍ RESULTARÁ ALGO MÁS **ESPECÍFICO**.
ARTE VISUAL SECUENCIAL Y *YUXTAPUESTA*


¿TIENE QUE DECIR "ARTE"? ¿NO IMPLICA ESO UN CIERTO TIPO DE **VALORACIÓN**?
PUES...


VALE. ¿QUÉ TAL ASÍ?
***IMÁGENES ESTÁTICAS* SECUENCIADAS Y YUXTAPUESTAS**
AHORA PARECE UN TANTO **ARBITRARIO**.


VALE. **¿Y ASÍ?**
IMÁGENES YUXTAPUESTAS Y ESTÁTICAS EN *SECUENCIA DELIBERADA*
¿QUÉ TAL SI AÑADIMOS **PALABRAS**?


ES QUE ***NO TIENE*** QUE LLEVAR PALABRAS PARA SER CÓMIC...
IMÁGENES YUXTAPUESTAS Y ESTÁTICAS EN *SECUENCIA DELIBERADA*
NO, NO. QUIERO DECIR, ¿ESA DEFINICIÓN NO ALUDE A LAS ***PALABRAS***?


¿EH?
IMÁGENES YUXTAPUESTAS Y ESTÁTICAS EN *SECUENCIA DELIBERADA*
LAS LETRAS SON ***IMÁGENES*** ESTÁTICAS, ¿NO?
¡CUANDO ESTÁN DISPUESTAS EN UNA ***SECUENCIA DELIBERADA, UNAS JUNTO A OTRAS,*** LAS LLAMAMOS ***PALABRAS***!
¡DI QUE SÍ, BOB!


VALE. ¿QUÉ TAL QUEDA AHORA?
ILUSTRACIONES YUXTAPUESTAS Y OTRAS IMÁGENES EN SECUENCIA DELIBERADA


¿Y QUÉ HAY DE BATMAN? ¿POR QUÉ NO SE MENCIONA A BATMAN?
ILUSTRACIONES YUXTAPUESTAS Y OTRAS IMÁGENES EN SECUENCIA DELIBERADA
¿CÓMO HA ENTRADO ÉSE?


¡LO DIGO EN SERIO! ¿Y POR QUÉ NO LOS X-MEN? Y... ¡AY! ¡HEY! ¡HEY! ¡SUÉLTENME! ¡HEY!
BUENO, CREO QUE YA ESTÁ BIEN ASÍ.

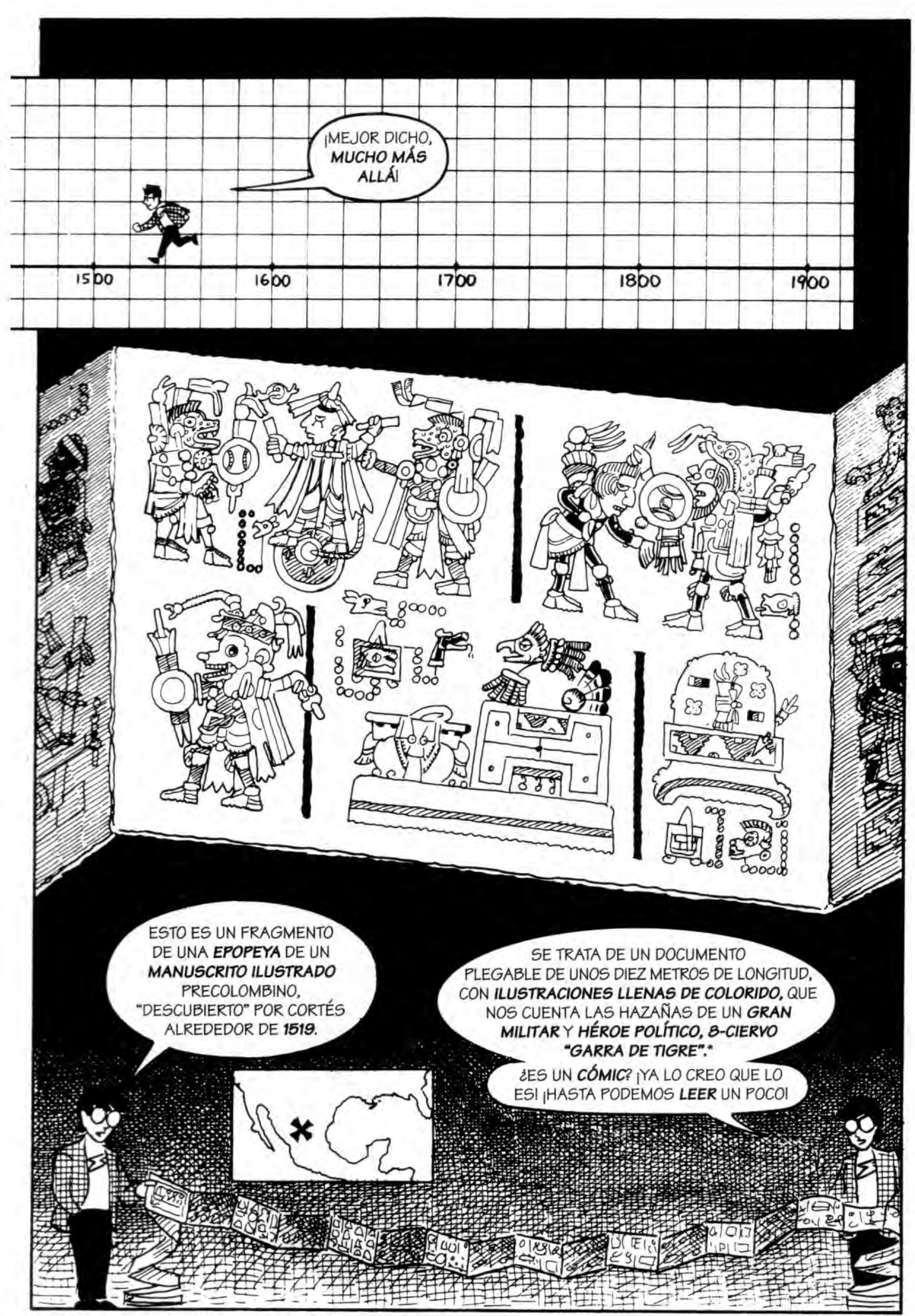

BUENO, AHORA SE ESCRIBE EL TEXTO, SE LE AÑADE ALGO PARA CUADRARLO Y...
tap tap tap tap tap
¡LISTO!


Cómic. Ilustracciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.
CONFIESO QUE NO SUELE OÍRSE ESO EN UNA CONVERSACIÓN DESENFADADA...


...EN LA MAYORÍA DE CASOS NOS HA DE BASTAR CON ESTA DEFINICIÓN.
SIN EMBARGO, CON UNA DEFINICIÓN ESPECÍFICA A MANO...
ARTE SECUENCIAL


...PODEMOS ECHAR UNA NUEVA LUZ SOBRE LA HISTORIA DE LOS CÓMICS.


MUCHOS CÓMICS APARECIERON A FINALES DE SIGLO, PERO CREO QUE PODEMOS IR UN POCO MÁS ALLÁ.
1880
1890
1900



* O "GARRA DE OCELOTE", DEPENDE DEL LIBRO QUE SE LEA. ESTA SECUENCIA ESTÁ BASADA EN UNA LECTURA DE ALFONSO CASO, ARQUEÓLOGO E HISTORIADOR MEJICANO.

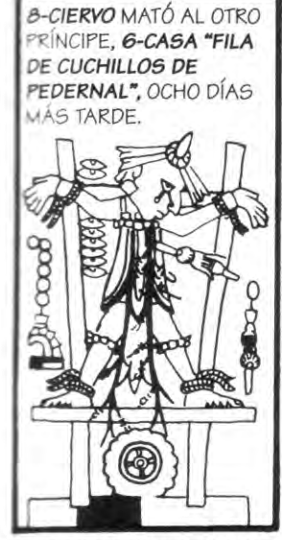


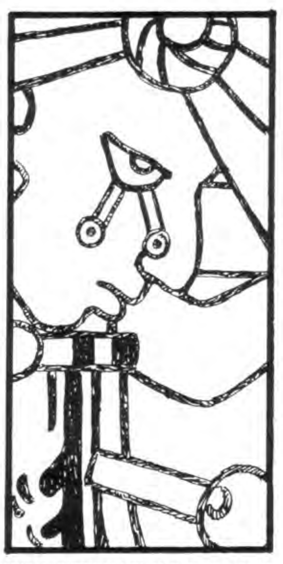


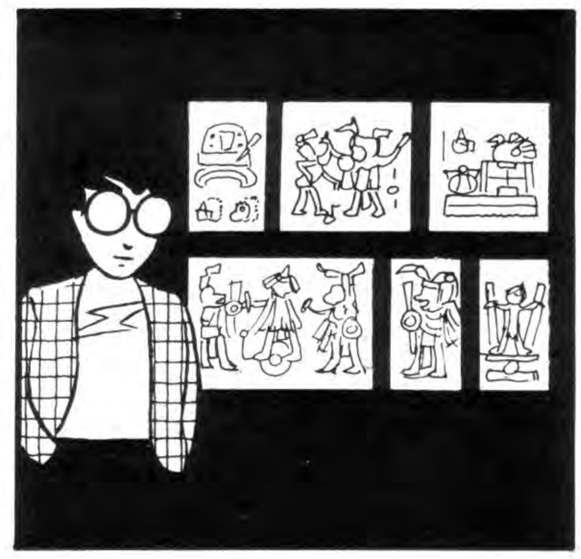












* SABEMOS EL AÑO; INTENTO DEDUCIR LA FECHA, REPRESENTADA POR "12 MONO".


CIENTOS DE AÑOS ANTES DE QUE CORTÉS EMPEZARA A COLECCIONAR CÓMICS, FRANCIA PRODUJO UN TRABAJO SORPRENDENTEMENTE PARECIDO QUE CONOCEMOS COMO TAPIZ DE BAYEUX.
ESTE TAPIZ DE MÁS DE SETENTA METROS DE LONGITUD NOS CUENTA LA CONQUISTA DE INGLATERRA POR LOS NORMANDOS, QUE EMPEZÓ EN 1066.
TRADUCCIÓN: LA BATALLA HACE FUROR
EL OBISPO ODIN ANIMA A SUS SOLDADOS


¡LEJOS DE DESCALIFICAR AL TAPIZ COMO CÓMIC, OPINO QUE LOS AUTORES MODERNOS DE TEBEOS DEBERÍAN TOMAR NOTA DE LAS POSIBILIDADES QUE OFRECEN ESAS TREMENDAS COMPOSICIONES, DE LAS QUE TAN POCOS DIBUJANTES SE HAN SERVIDO!
CON LA EXCEPCIÓN DE WILL EISNER.
NO!
WHAT DO YOU WANT TO DO HERE EH?
DO YOU THINK IF I REPORT THEM IT WILL BE THE END OF IT?
NO!!! IT IS JUST THE BEGINNING!! ONLY A SOCIALIST REVOLUTION CAN STOP IT NOW
¿CUÁL ES EL PRÍNCIPE?
¿CÓMO? ¿NO HAY CABALLOS?
ENCONTRAR CÓMICS MÁS ALLÁ DE NUESTRO MILENIO ES MÁS BIEN DIFÍCIL.
1000
1100
1200


A PRIMERA VISTA, LOS JEROGLÍFICOS EGIPCIOS PARECEN ENCAJAR PERFECTAMENTE EN NUESTRA DEFINICIÓN.
PERO TODO DEPENDE DE LO QUE ENTENDAMOS POR LA PALABRA "ILUSTRACIONES".
¿ILUSTRACIONES YUXTAPUESTAS Y OTRAS IMÁGENES EN SECUENCIA DELIBERADA?
LO USO PARA INDICAR UN PARECIDO CON EL TEMA. PERO ESOS GLIFOS REPRESENTAN SÓLO SONIDOS, ALGO ASÍ COMO NUESTRO ALFABETO.
= "baíu"
= "nek"


LEYENDO DE **IZQUIERDA A DERECHA** VEMOS CON NUESTROS PROPIOS OJOS LOS ACONTECIMIENTOS DE LA CONQUISTA, EN **ORDEN CRONOLÓGICO.**
AL IGUAL QUE EN EL **CÓDICE MEJICANO,** NO HAY **VIÑETAS CERRADAS,** PERO SÍ DIVISIONES CLARAS DE **ESCENAS POR TEMÁTICAS.**
WILLIAMS SE QUITA EL YELMO PARA REUNIR A SUS TROPAS
EL EJÉRCITO DE HAROLD ES HECHO PEDAZOS


ASÍ PUES, SU VERDADERO DESCENDIENTE ES LA PALABRA **ESCRITA** Y NO EL **CÓMIC.**
"ses tu baíu abta, hennu-nek baíu amenta"
"TE SIGUEN LAS ALMAS DEL ESTE, TE ALABAN LAS ALMAS DEL OESTE."


LAS **PINTURAS** EGIPCIAS SON **OTRA COSA.** ALGUNAS, COMO ÉSTA, PARECEN MOSTRAR UNA SECUENCIA, PERO EN REALIDAD MUESTRAN DOS DIFERENTES LUGARES, ACONTECIMIENTOS Y ASPECTOS, CON EL ÚNICO **NEXO DE LA TEMÁTICA.**


DURANTE AÑOS ESTUVE INTENTANDO ENCONTRAR **SECUENCIAS** EN LAS PINTURAS EGIPCIAS PARA ESTE LIBRO Y ESTABA A PUNTO DE ARROJAR LA TOALLA...
...CUANDO DESCUBRÍ QUE LOS LIBROS DE QUE ME SERVÍA COMO REFERENCIA...


¡...SÓLO ME MOSTRABAN **UNA PARTE** DE LA PELÍCULA!

AQUÍ ESTÁ LA ESCENA **COMPLETA,*** PINTADA HACE UNOS **32 SIGLOS** PARA LA TUMBA DE **"MENNA"**, UN ANTIGUO ESCRIBA EGIPCIO.

¡HACIA **ARRIBA** ESTA VEZ!

COMO PASARÍA **2700 AÑOS** DESPUÉS EN MÉJICO, LOS EGIPCIOS LEÍAN SUS CÓMICS EN **ZIG-ZAG.**

FINAL

PRINCIPIO

16 00 — 14 00 — 1300 B.C. — 12 00

* BUENO, BASTANTE COMPLETA.



PINTURA TRAZADA PARA REPRODUCIR EN BLANCO Y NEGRO.

...Y LUEGO TRANSPORTÁNDOLO EN **CESTAS** PARA **TRILLARLO.** (EN SEGUNDO PLANO VEMOS A DOS CHICAS DISPUTÁNDOSE TROCITOS DE TRIGO QUE HAN QUEDADO EN EL LUGAR. A LA DERECHA, DOS CAMPESINOS DESCANSAN BAJO UN ÁRBOL; EL UNO DUERME Y EL OTRO TOCA LA FLAUTA.)

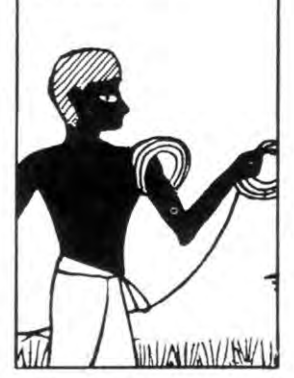






EL MISMO MENNA OBSERVA...*





Y MIENTRAS MENNA MIRA, SON ***AZOTADOS*** UNOS GRANJEROS, REMOLONES A LA HORA DE PAGAR LOS ***TRIBUTOS***.

CONFIESO QUE NO TENGO NI **IDEA** DE ***CUÁNDO NI DÓNDE*** SURGIERON LOS ***PRIMEROS CÓMICS***. A VER QUIÉN ACLARA ESA ***CUESTIÓN***.

? A.C.

? D.C.



PERO HAY **UN** ACONTECIMIENTO MUY IMPORTANTE NO SÓLO EN LA ***HISTORIA DE LOS CÓMICS,*** SINO TAMBIÉN EN LA HISTORIA DE LA ***PALABRA ESCRITA***.



* CARA ARRANCADA POR FUTURAS GENERACIONES DE LÍDERES.

DIBUJO RESTAURADO PARA MAYOR CLARIDAD - O BIEN DEJADO IGUAL.







* QUIZÁ NO DEBÍ ESCRIBIR "INVENTO". LOS EUROPEOS DESCUBRIERON LA IMPRENTA ALGO TARDE.



"**LOS PROGRESOS DE UNA RAMERA**" Y SU SECUELA, "**LOS PROGRESOS DE UN LIBERTINO**" SE HICIERON TAN POPULARES QUE FUE PRECISO CREAR NUEVAS **LEYES DE COPYRIGHT** PARA PROTEGERLOS.





POR DESGRACIA, **TÖPFFER** NO LLEGÓ A VISLUMBRAR TODO EL POTENCIAL DE SU INVENTO, TENIÉNDOLO COMO UN SIMPLE **PASATIEMPO...**



"SI PARA EL FUTURO, ÉL (TÖPFFER) HUBIERA ELEGIDO UN TEMA MENOS FRÍVOLO Y SE HUBIESE CONTROLADO UN POCO, HABRÍA CREADO COSAS POR ENCIMA DE TODO ELOGIO."

Goethe



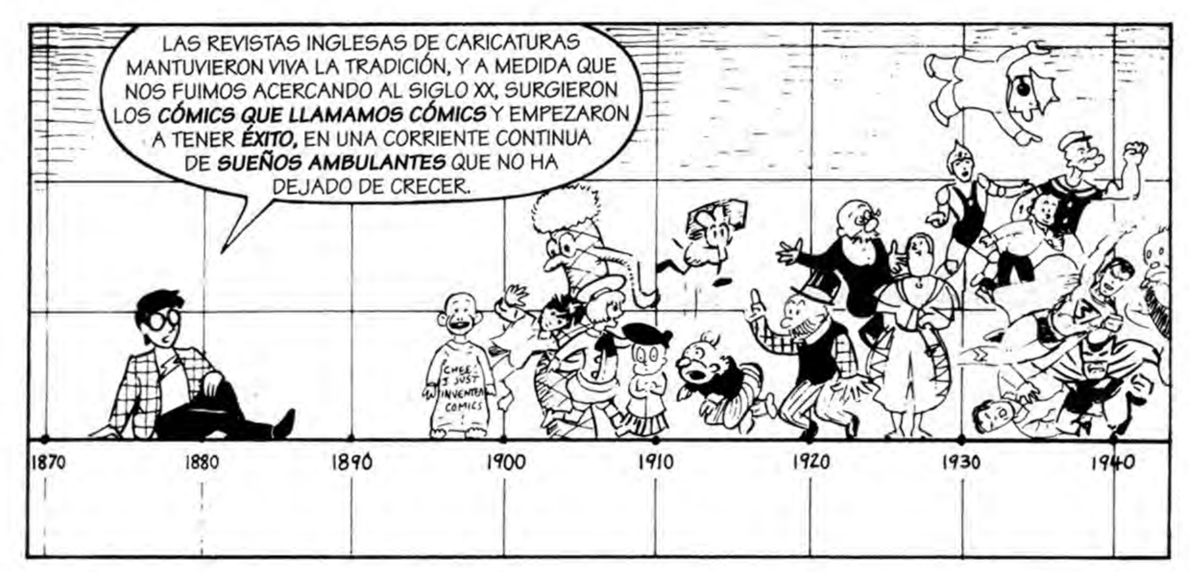
LA CONTRIBUCIÓN DE **TÖPFFER** A LA **COMPRENSIÓN** DE LOS CÓMICS ES CONSIDERABLE, AUNQUE SÓLO SEA POR EL HECHO DE QUE ÉL, QUE NO ERA NI DIBUJANTE NI ESCRITOR...



...HABÍA CREADO UNA FORMA QUE, SIN SER NI UNO NI OTRO, ENGLOBABA A AMBOS.



UN LENGUAJE PROPIO.











"EL HOMBRE DE DIOS", DE WARD, 1929.

DIBUJANTES COMO WARD Y EL BELGA **FRANS MASEREEL** HICIERON MAGNÍFICOS TRABAJOS SOBRE MADERA QUE PUSIERON DE MANIFIESTO EL MAGNÍFICO POTENCIAL DE LOS CÓMICS, PERO POCOS DEL MUNDO DE LA HISTORIETA LLEGARON A ***CAPTAR EL MENSAJE.***

LA DEFINICIÓN DEL CÓMIC, ***TANTO ENTONCES COMO AHORA,*** ERA DEMASIADO ANGOSTA PARA INCLUIR ESOS TRABAJOS.






"VIAJE APASIONADO" DE FRANS MASEREEL, 1919.

MUY DISTINTO ES EL CASO DE LA SURREALISTA "NOVELA COLAGE" DE MAX ERNST, ***UNA SEMANA DE GENTILEZA.***

ESTA SECUENCIA DE COLAGE DE 182 LÁMINAS PASA POR SER ***UNA OBRA DE ARTE DEL SIGLO XX,*** PERO NINGÚN PROFESOR DE HISTORIA DEL ARTE SE ATREVERÍA A LLAMARLO "CÓMIC".

AHORA BIEN, PESE A NO SER UNA ***HISTORIA CONVENCIONAL,*** NO HAY DUDA ACERCA DEL PAPEL PRINCIPAL QUE JUEGA LA SECUENCIA EN LA OBRA. ¡EL PROPÓSITO DE ERNST NO ES EL QUE UNO LO ***MIRE,*** SINO QUE LO ***LEA***!

SI NO EXCLUIMOS ***LA FOTOGRAFÍA*** DE NUESTRA DEFINICIÓN, RESULTA QUE LA MITAD DE ESTADOS UNIDOS HA TENIDO QUE VER CON LOS CÓMICS.









GRACIAS A MATT FEAZELL POR LAS SUGERENCIAS.





"Mamá, ¿por qué yo no soy yuxtapuesto?"




¡PERO YO DIGO QUE NO SON **CÓMICS,** AL IGUAL QUE ESTA FOTO DE **HUMPHREY BOGART** NO ES CINE!
HOLA, HUMPHREY.


SON **CARICATURAS,** COMO UN SERVIDOR. Y HAY UNA **ANTIGUA** RELACIÓN ENTRE CÓMICS Y CARICATURAS.


¡PERO NO SON UNA MISMA COSA! LO UNO ES UNA MANERA DE DIBUJAR, UN ESTILO, SI SE PREFIERE... MIENTRAS QUE LO OTRO ES UN **MEDIO DE COMUNICACIÓN** QUE A MENUDO SE SIRVE DE LA CARICATURA.
HEY!
VOLVEREMOS SOBRE ELLO.


ESTA **VIÑETA SOLITARIA** PUEDE CONSIDERARSE CÓMIC EN LA MEDIDA EN QUE SE SIRVE DE LA YUXTAPOSICIÓN DE PALABRAS Y DIBUJOS.
"Mamá, ¿por qué yo no soy yuxtapuesto?"


UNA GRAN MAYORÍA DE LOS TEBEOS MODERNOS OFRECEN ESA AMALGAMA DE PALABRAS Y DIBUJOS Y ES UN TEMA DIGNO DE ESTUDIO, PERO A LA HORA DE USARLO COMO DEFINICIÓN DEL CÓMIC, ME HA PARECIDO UN PELÍN RESTRICTIVO PARA MI GUSTO.


¡CLARO ESTÁ QUE SI ALGUIEN SE DECIDE A ESCRIBIR UN LIBRO DEFENDIENDO LO **CONTRARIO,** SERÉ EL PRIMERO EN **COMPRAR** UN EJEMPLAR!


SI BIEN LA VARIEDAD ESPECTACULAR DE LA HISTORIETA DEL **PASADO** PROPORCIONA UNA INDICACIÓN, EL **FUTURO** DEL CÓMIC RESULTA PRÁCTICAMENTE IMPOSIBLE DE PREDECIR USANDO LAS PAUTAS DEL MOMENTO PRESENTE.
PERO NUESTRA DEFINICIÓN PUEDE OFRECERNOS ALGUNAS **PISTAS.**
1980 1990 2000 2010 2020 2030 2040


¡AUNQUE ESTA VEZ, EL SECRETO NO ESTRIBA EN LO QUE LA **DEFINICIÓN DICE,** SINO EN LO QUE **NO DICE**!
ARTE SECUENCIAL


BIOGRAFÍA
DADÁ
HORROR
RELATOS AMOROSOS
SURREALISMO
VERSO LIBRE
FICCIÓN HISTÓRICA
POESÍA ÉPICA
CUENTOS POPULARES
ALEGORÍA SOCIAL
NARRACIONES ERÓTICAS
ARTE SECUENCIAL
ADAPTACIONES
MISTERIO
MEMORIAS
TEMAS RELIGIOSOS
SÁTIRAS
POR EJEMPLO, NUESTRA DEFINICIÓN NO DICE NADA DE **SUPERHÉROES NI DE ANIMALES RAROS.** NI UNA PALABRA SOBRE **FANTASÍA/CIENCIA-FICCIÓN** O **LA EDAD DE LOS LECTORES.**
NUESTRA DEFINICIÓN NO ENUMERA **GÉNEROS,** NI TIPOS DE **MATERIAS,** NI **ESTILOS** DE PROSA O POESÍA.


NADA SE DICE ACERCA DEL **PAPEL** Y **LA TINTA.** NO SE MENCIONAN **PROCESOS DE IMPRENTA.** ¡NI SIQUIERA SE HABLA DE IMPRENTAS! ¡NO SE DICE NADA DE **PLUMAS ESPECIALES** O **CARTULINAS** PARA **DIBUJO,** NI DE LOS **PINCELES, LÁPICES, PLUMILLAS, ROTULADORES** Y **AERÓGRAFOS** IDEALES!
NO SE DESCARTA NINGÚN TIPO DE MATERIAL. NO SE PROHÍBE NINGUNA CLASE DE HERRAMIENTA.
ARTE SECUENCIAL
SPRAY PAINT


NO SE HACE MENCIÓN DE UN DIBUJO EN **BLANCO** Y **NEGRO** O A **COLOR.** NO SE LE DICE A NADIE QUE **EXAGERE LA ANATOMÍA** O QUE PLASME UN ESTILO **REALISTA** O **CÓMICO.**
ARTE SECUENCIAL
¡NUESTRA DEFINICIÓN NO PROSCRIBE NINGUNA **ESCUELA DE DIBUJO,** NI TAMPOCO **FILOSOFÍAS, MOVIMIENTOS** O CUALESQUIER ENFOQUES!

LOS QUE OS GANÁIS LA **VIDA** CON EL CÓMIC U OS **GUSTARÍA** GANARLA, YA DEBÉIS SABER QUE ESTAR AL DÍA DE TODAS LAS REVISTAS Y ÁLBUMES QUE SALEN AL MERCADO ES UNA OCUPACIÓN QUE LLEVA **MUCHÍSIMO TIEMPO.**

SE PUBLICAN TANTOS TEBEOS HOY DÍA QUE SE REQUERIRÍA UN **EJÉRCITO** DE LECTORES PARA EXAMINARLOS TODOS.



HARÉ CUANTO PUEDA, EN LOS PRÓXIMOS CAPÍTULOS, PARA ILUMINAR ESE LADO OSCURO, PERO AL **CONCENTRARNOS** EN EL MUNDO DEL TEBEO, NO HAY QUE OLVIDAR EN NINGÚN MOMENTO QUE ESTE MUNDO ES SÓLO **UNO...**























MÁS INFORMACIÓN EN PÁGINA 216.


BUENO, PUES ES **MENTIRA.** NO ES EL CUADRO DE UNA PIPA, SINO EL ***DIBUJO*** DE UN CUADRO DE UNA PIPA.
Ceci n'est pas une pipe.
N'EST-CE PAS?


PUES NO. TAMPOCO ES ESO. ES UN ***EJEMPLAR IMPRESO*** DEL DIBUJO DE UN CUADRO DE UNA PIPA.
Ceci n'est pas une pipe.


EN REALIDAD, SON ***DIEZ*** EJEMPLARES.
SEIS, SI TE FIJAS SÓLO EN ESTA PÁGINA.
Ceci n'est pas une pipe.


Ceci n'est pas une pipe.


¿ME ESTÁIS ESCUCHANDO?
Ceci n'est pas une pipe.


SI ES ASÍ, ***TENÉIS*** QUE IR AL OTORRINO, PORQUE NADIE HA DICHO NADA.
Ceci n'est pas une pipe.



ESTO NO ES UN HOMBRE.



ESTO NO SON IDEAS.



ESTO NO ES UN PAÍS.



ESTO NO ES UNA HOJA.



ESTO NO ES GENTE.

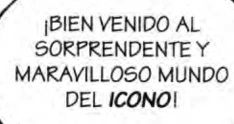


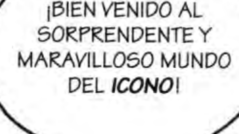
ESTO NO ES MÚSICA.





ESTO NO ES UNA VACA.





ÉSTA NO ES MI VOZ.



ESTO NO ES SONIDO.



ESTO NO SON FLORES.



ÉSTE NO SOY YO.



ESTO NO ES UNA SEÑAL DE TRÁFICO.





ESTO NO ES UN PLANETA.



ESTO NO ES COMIDA.



ESTO NO ES UN COCHE.



ESTO NO ES UNA COMPAÑÍA.



ESTO NO ES UNA CARA.





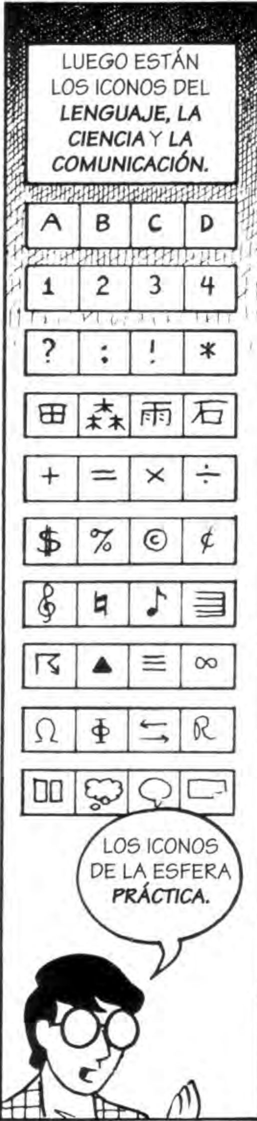
ESTO NO SON MOMENTOS DISTINTOS.


AHORA BIEN, LA PALABRA **ICONO** SIGNIFICA MUCHAS COSAS.
ESTO ES PAPEL.
ESTO ES TINTA SOBRE EL PAPEL


POR LO QUE RESPECTA A ESTE CAPÍTULO, EMPLEO LA PALABRA **"ICONO"** PARA REFERIRME A UNA IMAGEN USADA PARA REPRESENTAR A UNA PERSONA, LUGAR, COSA O IDEA.
ICONO


ESTA DEFINICIÓN ES ALGO MÁS AMPLIA QUE LA DE MI DICCIONARIO, PERO ES LA QUE MÁS SE AJUSTA A LO QUE NECESITO.
"SÍMBOLO" ME RESULTA UN PELÍN CARGADO.


SIN EMBARGO, LA SUERTE DE IMÁGENES QUE SOLEMOS **LLAMAR** SÍMBOLOS SON UNA **CATEGORÍA** DE ICONOS.
Exxon
SON LAS IMÁGENES QUE USAMOS PARA REPRESENTAR **CONCEPTOS, IDEAS Y FILOSOFÍAS.**


LUEGO ESTÁN LOS ICONOS DEL **LENGUAJE, LA CIENCIA** Y **LA COMUNICACIÓN.**
A B C D
1 2 3 4
? : ! *
+ = × ÷
$ % © ¢
LOS ICONOS DE LA ESFERA **PRÁCTICA.**


Y POR ÚLTIMO LOS ICONOS QUE LLAMAMOS **DIBUJOS:** IMÁGENES CONCEBIDAS PARA PARECERSE A LOS MOTIVOS QUE REPRESENTAN.
PERO COMO EL PARECIDO CAMBIA, TAMBIÉN CAMBIA EL NIVEL DEL CONTENIDO ICÓNICO.
O, PARA DECIRLO DE UN MODO UN TANTO **PEDESTRE,** HAY DIBUJOS MÁS ICÓNICOS QUE OTROS.


EN LOS ICONOS NO PICTÓRICOS, EL SIGNIFICADO ES **FIJO** Y **ABSOLUTO.** SUS APARIENCIAS NO AFECTAN A LOS SIGNIFICADOS, PORQUE REPRESENTAN **IDEAS INVISIBLES.**
M
m
M
m
m
5
5
5
5
5


EN LOS **DIBUJOS,** SIN EMBARGO, EL SIGNIFICADO ES **FLUIDO** Y **VARIABLE CONFORME A SU APARIENCIA.** SU PARECIDO CON LA **"VIDA REAL"** REVISTE DIVERSA **GRADUACIÓN.**


LAS PALABRAS SON ICONOS DEL TODO **ABSTRACTOS;** ESTO ES, NO GUARDAN NINGÚN PARECIDO CON **AQUELLO QUE REPRESENTAN.**
OJO


PERO EN EL DIBUJO, EL **NIVEL** DE ABSTRACCIÓN ES **VARIABLE.** ¡ALGUNOS, COMO LA CARA DE LA VIÑETA ANTERIOR, SE PARECE TANTO A SU DUPLICADO REAL QUE A PUNTO ESTÁ DE **CONFUNDIRNOS**!
¡**OTROS,** COMO UN SERVIDOR, SON MUCHO **MÁS ABSTRACTOS,** Y HASTA PODRÍAMOS DECIR QUE **NO SE PARECEN** EN NADA A LA CARA DE UNA PERSONA!

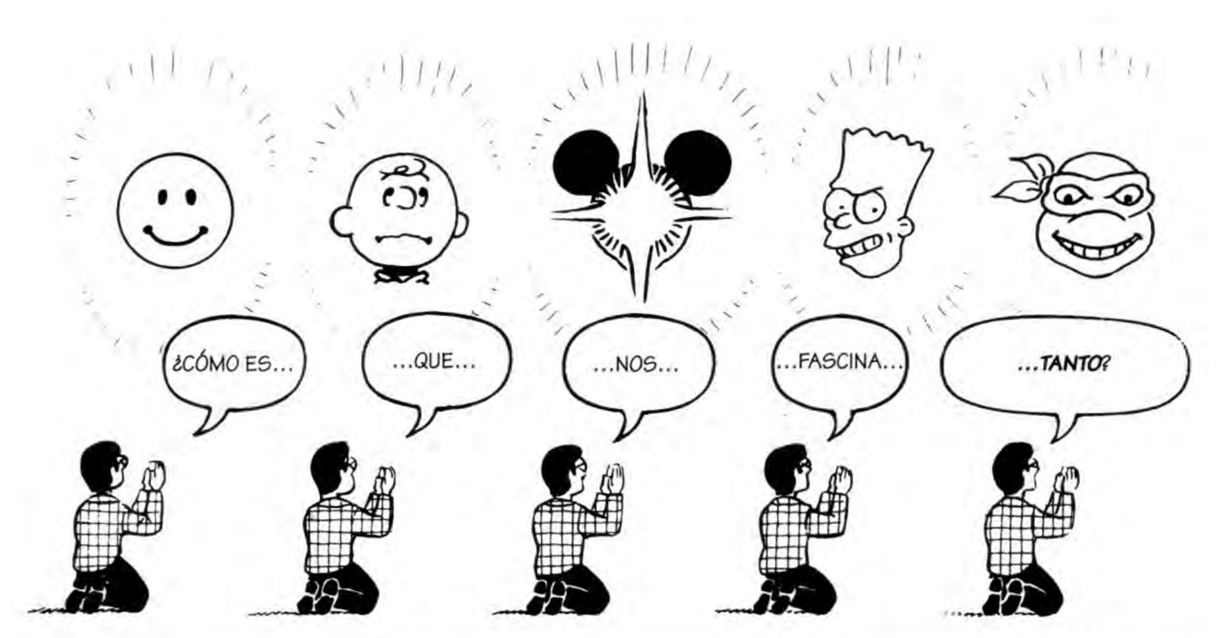

A VER SI CONSEGUIMOS PONER ESOS ICONOS **PICTÓRICOS EN UN CIERTO ORDEN.**


EL SABER POPULAR SOSTIENE QUE LA **FOTOGRAFÍA** Y EL DIBUJO **REALISTA** SON LOS ICONOS QUE MÁS SE PARECEN A SUS CONTRAPARTIDAS DE LA VIDA REAL.
HAY MUCHAS COSAS QUE DIFERENCIAN A ESTAS CARAS DE LAS DE **VERDAD:** SON MÁS PEQUEÑAS, SON PLANAS, MENOS **DETALLADAS,** NO SE MUEVEN, NO TIENEN COLOR... AHORA BIEN, EN CUANTO SE REFIERE A ICONOS PICTÓRICOS, SON MUY **"REALISTAS".**
REALIDAD.


SÓLO SIGUEN PRESENTES EL CONTORNO Y UN ASOMO DE SOMBREADO, PERO NO CUESTA NADA RECONOCER EL DIBUJO DE UNA **CARA HUMANA.**
ALGO MÁS ABSTRACTO ES ESTE ESTILO DE DIBUJO, PROPIO DE MUCHOS CÓMICS DE AVENTURAS.


AL SEGUIR ABSTRAYENDO Y **SIMPLIFICANDO** NUESTRA IMAGEN, NOS VAMOS ALEJANDO CADA VEZ MÁS DE LA CARA **"REAL"** DE LA FOTO.
ENTONCES, ¿POR QUÉ NOS PARECE **TAN ACEPTABLE** ESTA ÚLTIMA CARA? ¿CÓMO ES QUE NOS PARECE TAN **REAL** COMO LAS OTRAS?


¿CUÁL ES EL SECRETO DEL ICONO QUE LLAMAMOS...
...CARICATURA?







EXPLICAR LO QUE ES LA CARICATURA NOS LLEVARÍA TANTO TIEMPO COMO EXPLICAR LO QUE ES EL **CÓMIC**, DE MANERA QUE ME LIMITARÉ A EXAMINAR LA CARICATURA COMO UNA FORMA DE **AMPLIFICACIÓN POR MEDIO DE LA SIMPLIFICACIÓN.**






A VECES, LOS CRÍTICOS DE CINE DESCRIBEN UNA PELÍCULA DE **MUCHA ACCIÓN** COMO UNA **"CARICATURA"** PARA EXPRESAR ASÍ LA INTENSIDAD DESCARNADA DE UNA HISTORIA O DE UN ESTILO VISUAL.


AUNQUE SE SUELE USAR LA PALABRA EN TONO **DESPECTIVO**, TAMBIÉN PUEDE APLICARSE A MUCHOS **CLÁSICOS** QUE HAN SUPERADO CON ÉXITO EL PASO DEL TIEMPO. EL SIMPLIFICAR LOS PERSONAJES E IMÁGENES CON UN **PROPÓSITO** PUEDE SER UN INSTRUMENTO EFICAZ A LA HORA DE CONTAR UNA **HISTORIA**.
LA CARICATURA ES ALGO MÁS QUE UNA MANERA DE **DIBUJAR:** ¡ES UNA MANERA DE **VER**!
¡SEGUID! ¡SEGUID!


LA FACULTAD DE LA CARICATURA DE **CONCENTRAR** NUESTRA ATENCIÓN EN UNA **IDEA** ES, CREO, PARTE IMPORTANTE DE SU PODER, TANTO EN EL CÓMIC COMO EN EL DIBUJO EN GENERAL.


UNO
UNOS POCOS
MILES
MILLONES
(CASI) TODOS
LUEGO ESTÁ LA **UNIVERSALIDAD** DE LA IMAGEN CARICATURIZADA. POR EJEMPLO, RESULTA OBVIO QUE CUANTO MÁS SE CARICATURIZA UNA CARA, A MAYOR NÚMERO DE GENTE **REPRESENTA**.

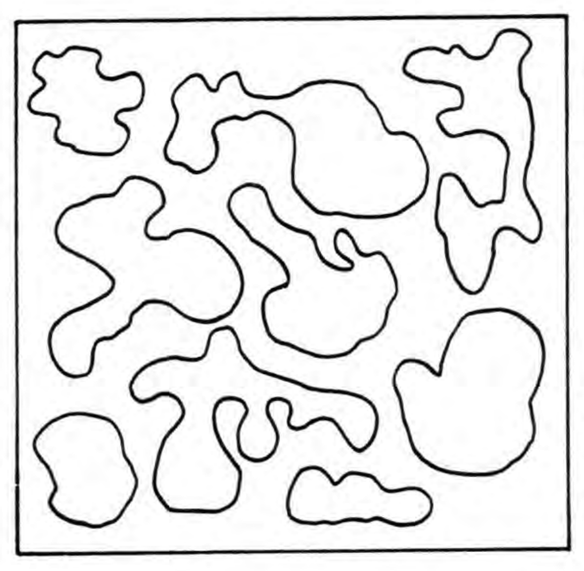

AL CONTEMPLAR UNA CARICATURA, SOBRE TODO LA CARICATURA DE UNA CARA HUMANA, HAY EN NUESTRAS CABEZAS ALGO **MÁS** EN JUEGO QUE JUSTIFICA UN ESTUDIO MÁS PROFUNDO.

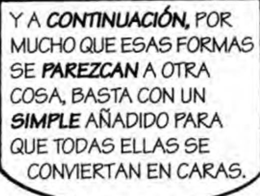

¿QUÉ
ESTAMOS
VIENDO
EN REALIDAD?


¡EL HECHO DE QUE TU MENTE SEA **CAPAZ** DE COGER UN **CÍRCULO**, DOS PUNTOS Y UNA LÍNEA Y CONVERTIRLOS EN UNA CARA ES ALGO QUE RAYA EN LO **INCREÍBLE**!

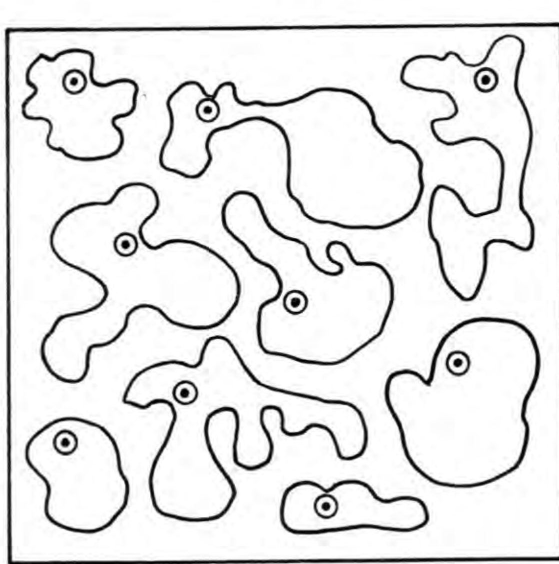

PERO TODAVÍA ES **MÁS** INCREÍBLE EL HECHO DE QUE NO PUEDAS POR MENOS DE VER UNA CARA. ¡POR MÁS QUE TE ESFUERCES, **NO** HAY MANERA!







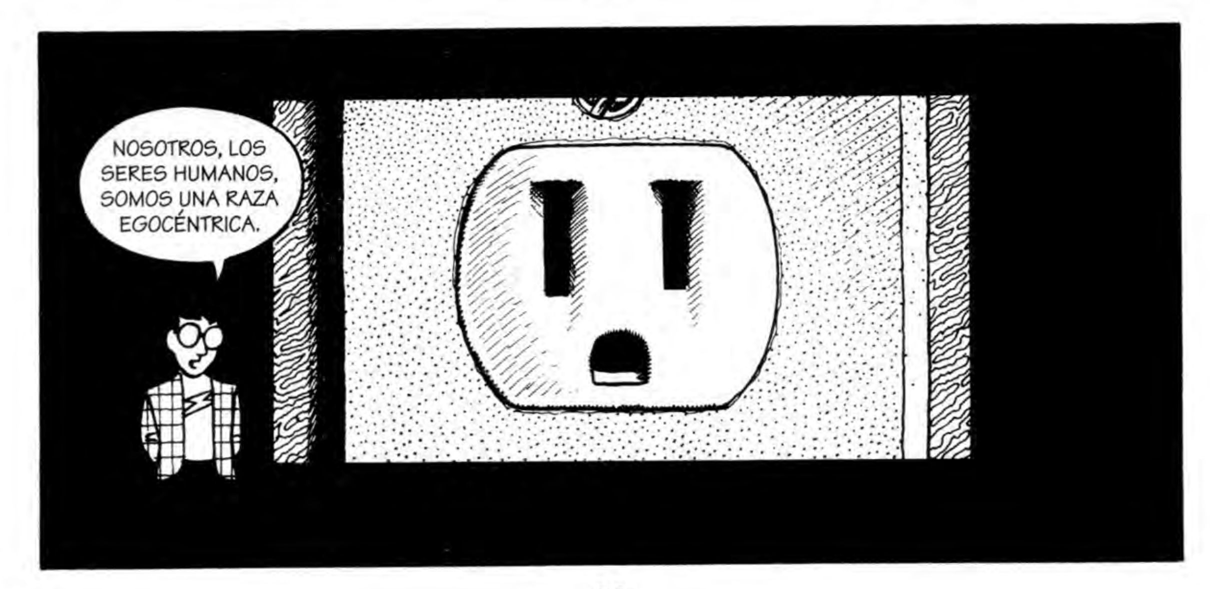


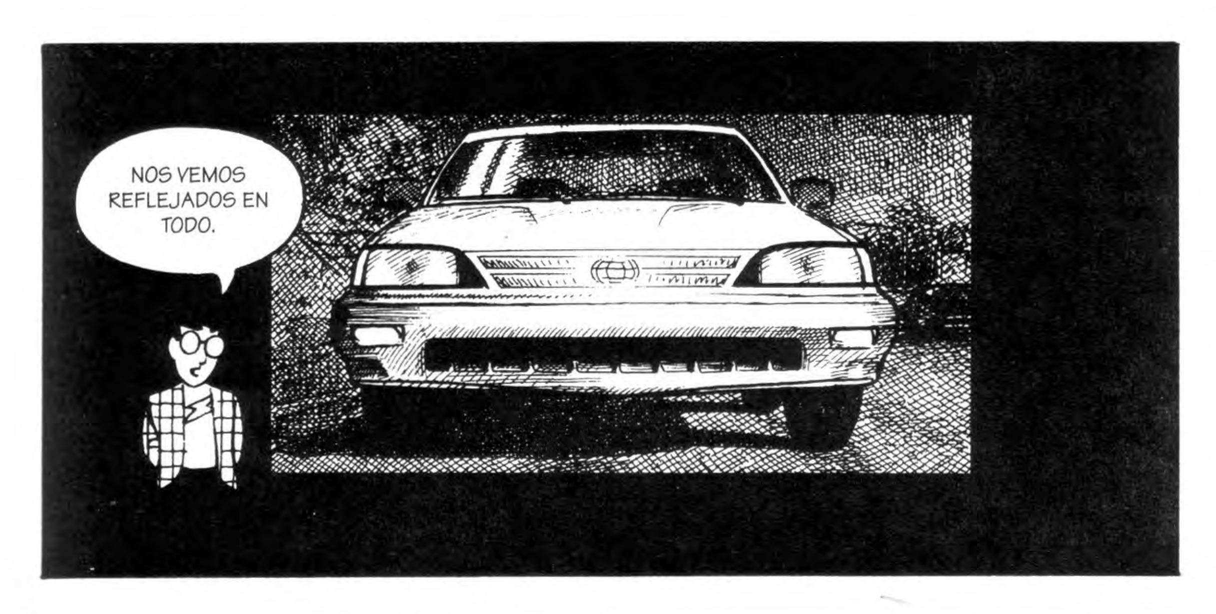


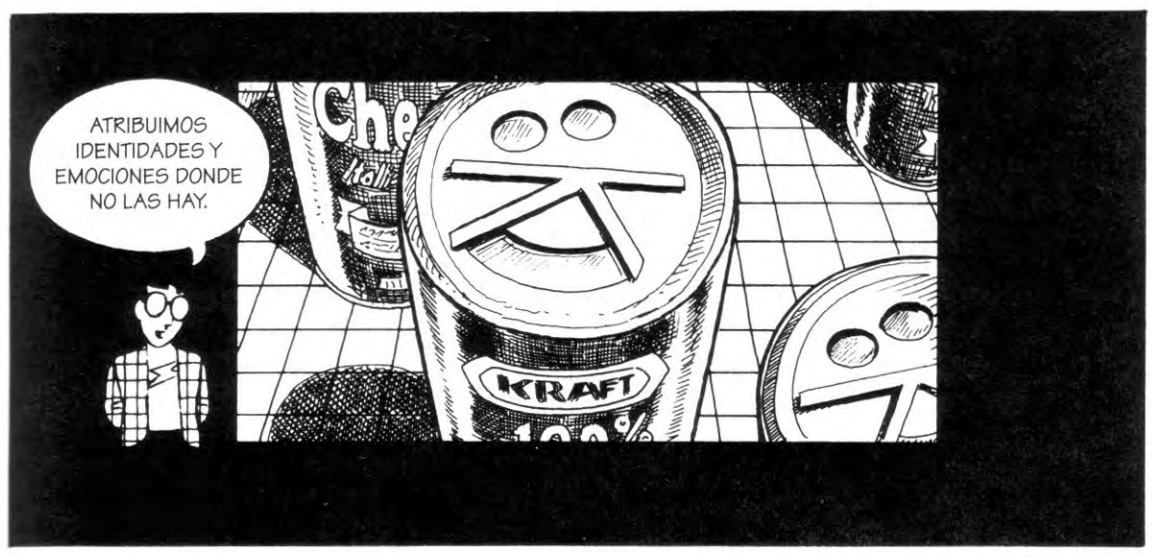
LA MENTE NO TIENE DIFICULTAD ALGUNA EN CONVERTIR ESAS FORMAS EN CARAS. AHORA BIEN, ¿PUEDES LLEGAR A CONFUNDIR **ESTO...**

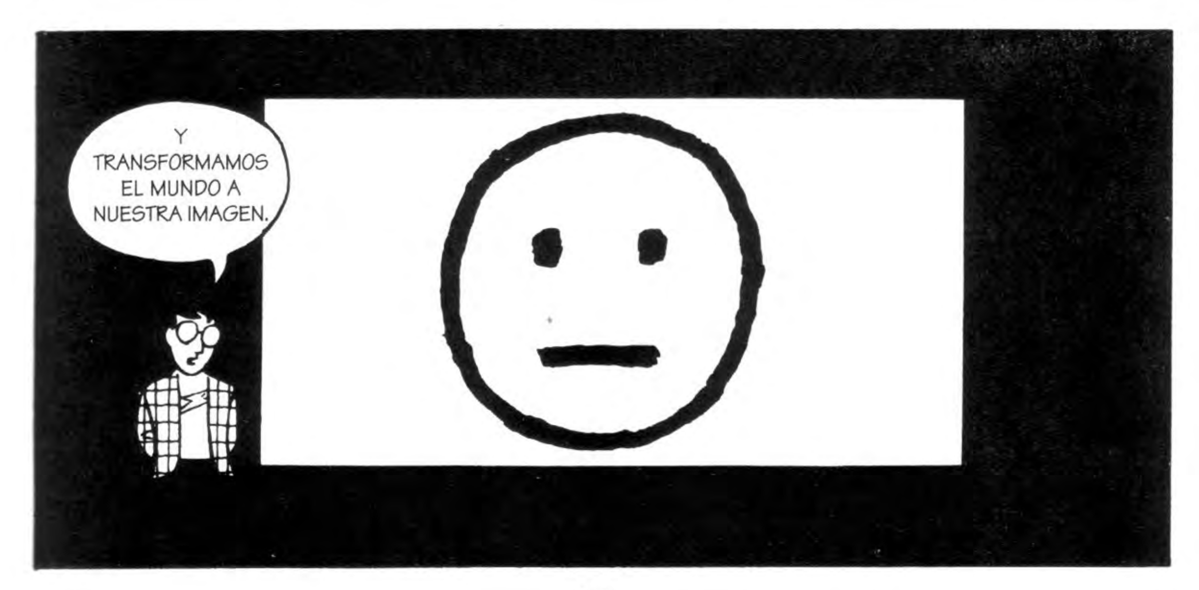







NOS VEMOS REFLEJADOS EN TODO.


ATRIBUIMOS IDENTIDADES Y EMOCIONES DONDE NO LAS HAY.
KRAFT


Y TRANSFORMAMOS EL MUNDO A NUESTRA IMAGEN.


IMAGINA QUE TU CARA ES UNA MÁSCARA.


AL FIN Y AL CABO, ESO VIENE A SER.


UNA MÁSCARA.


QUE MIRA HACIA AFUERA.


QUE LLEVAS DESDE EL DÍA EN QUE NACISTE.


QUE OBEDECE A TUS MENORES ÓRDENES MENTALES.


QUE VEN TODOS CUANTOS TE ENCUENTRAS.


PERO QUE TÚ NO VES NUNCA.


AHORA ABRE SUS OJOS.
BASTA CON QUE LO PIENSES. LA MÁSCARA OBEDECERÁ



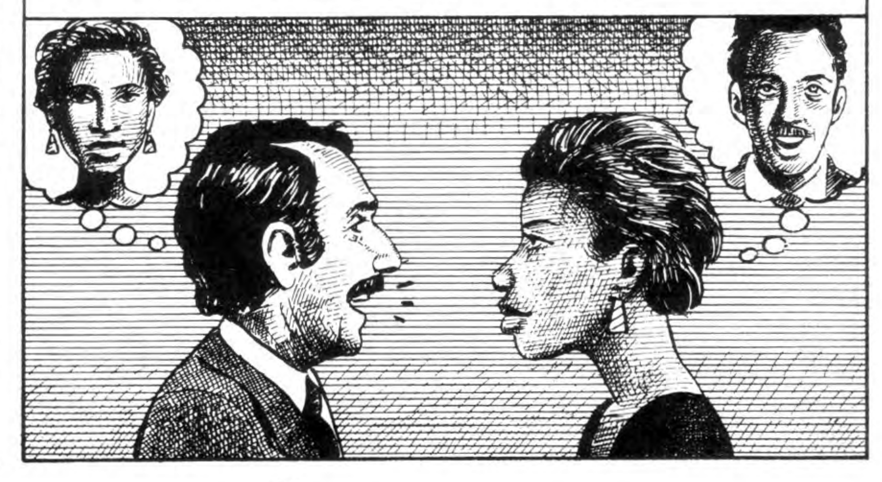
¿ESTÁS LISTO?
BIEN.

AHORA, **SONRÍE.**


ANDA, NADIE TE MIRA.

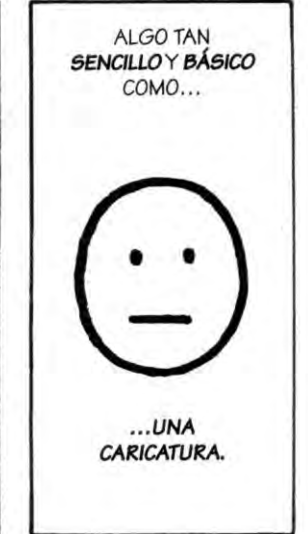

BIEN. Y AHORA DIME, ¿QUÉ HA **CAMBIADO** AL SONREÍR? ¿QUÉ HAS VISTO?
NADA, CLARO.

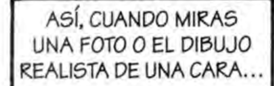
¡PERO TÚ **SABES** QUE HAS SONREÍDO! ¡Y NO SÓLO POR HABER NOTADO LA COMPRESIÓN DE LAS MEJILLAS O EL FRUNCIMIENTO EN TORNO A LOS OJOS!

¡**SABES** QUE HAS SONREÍDO PORQUE CONFÍAS EN LA **REACCIÓN** DE ESA MÁSCARA QUE ES TU CARA!
¡PERO LA CARA QUE VES EN TU **CABEZA** NO ES LA MISMA QUE VE LA **GENTE**!

CUANDO DOS PERSONAS SE HABLAN, POR LO GENERAL SE MIRAN A LA **CARA**, CONTEMPLANDO LOS RASGOS DEL OTRO **DETALLADAMENTE**.

ASIMISMO, CADA CUAL NUTRE UN CONOCIMIENTO CONSTANTE DE ***SU PROPIA CARA,*** PERO ESE CUADRO MENTAL NO ES MUY CLARO, SINO MÁS BIEN UN ARREGLO SUPERFICIAL… UNA ***SENSACIÓN*** DE CONTORNO… UNA SENSACIÓN DE ***COLOCACIÓN IMPRECISA.***









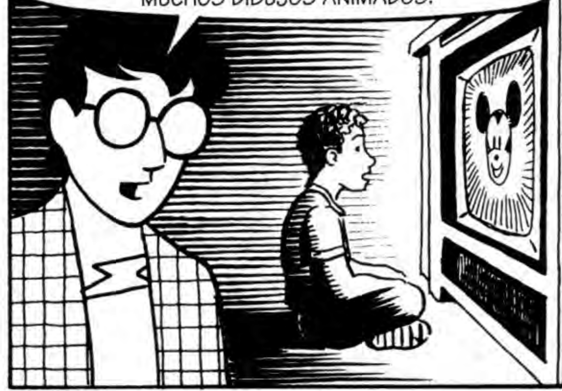
…LO VES COMO LA ***CARA DE OTRO.***

PERO CUANDO ENTRAS EN EL MUNDO DE LA ***CARICATURA…***



…TE VES A ***TI MISMO.***

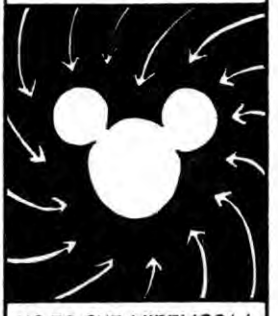
CREO QUE ÉSA ES LA CAUSA PRINCIPAL DE NUESTRA FASCINACIÓN INFANTIL POR LOS ***DIBUJOS ANIMADOS,*** AUNQUE TAMBIÉN JUEGAN UN PAPEL IMPORTANTE LA ***IDENTIFICACIÓN UNIVERSAL, LA SIMPLICIDAD*** Y ***LOS RASGOS INFANTILES*** DE LOS PROTAGONISTAS DE MUCHOS DIBUJOS ANIMADOS.



LA CARICATURA ES UN ***VACÍO*** QUE ABSORBE NUESTRA ***IDENTIDAD*** Y NUESTRA ***CONCIENCIA…***



…UNA CONCHA VACÍA QUE HABITAMOS Y QUE NOS ***PERMITE VIAJAR A OTRO REINO.***



NO ES QUE ***MIREMOS*** LA CARICATURA. ¡ES QUE NOS ***CONVERTIMOS*** EN ELLA!






¡LO DUDO! ¡HUBIERAIS ESTADO DEMASIADO PENDIENTES DEL MENSAJERO COMO PARA CAPTAR EL MENSAJE!


APARTE DE LO POCO QUE OS HE CONTADO DE MÍ EN EL CAPÍTULO PRIMERO, SOY COMO UNA PIZARRA EN BLANCO, ¿O DEBERÍA DECIR EN NEGRO?


¡SEGURO QUE NO OS HABÉIS PREGUNTADO CUÁL ES MI CREDO POLÍTICO, O QUÉ HE ALMORZADO ESTA MAÑANA, O DE DÓNDE HE SACADO ESTE TRAJE TAN ESTÚPIDO!


SÓLO SOY UNA VOCECITA DENTRO DE TU CABEZA.
UN CONCEPTO.


TÚ ME DAS VIDA AL LEER ESTE LIBRO Y AL "RELLENAR" ESTA FORMA MÍA (CARICATURESCA) TAN ICÓNICA.


QUIEN YO SEA CARECE DE IMPORTANCIA. SOY COMO UN PEDACITO DE TI.


PERO ASÍ COMO NO TIENE IMPORTANCIA QUIÉN PUEDA SER YO, SÍ QUE PUEDE TENERLA LO QUE ESTOY DICIENDO.


AL MENOS, ÉSA ES MI TEORÍA.


HASTA AHORA SÓLO HEMOS HABLADO DE CARAS, PERO EL FENÓMENO DE LA CONCIENCIA DE SÍ MISMO NO VISUAL PUEDE APLICARSE, SI BIEN HASTA UN CIERTO PUNTO, AL CUERPO ENTERO. AL FIN Y AL CABO, ¿TENEMOS QUE VER NUESTRAS MANOS PARA SABER LO QUE ESTÁN HACIENDO?


¡Y ESO NO ES TODO!


EL GRAN **MARSHALL MCLUHAN** REPARÓ EN UNA FORMA ***PARECIDA DE CONCIENCIA NO VISUAL,*** CUANDO LA GENTE TRATA CON OBJETOS ***INANIMADOS.***


POR EJEMPLO, ***AL CONDUCIR,*** RECIBIMOS MÁS INFORMACIÓN DE LA QUE NOS PROCURAN NUESTROS ***CINCO SENTIDOS.***


EL COCHE ENTERO -Y NO SÓLO LAS PARTES QUE TOCAMOS, SENTIMOS Y OÍMOS- SE ENCUENTRA EN NUESTRA CABEZA EN TODO MOMENTO.


EL VEHÍCULO SE VUELVE UNA ***EXTENSIÓN*** DE NUESTRO CUERPO, NOS TRANSFORMAMOS EN EL COCHE.


CUANDO UN COCHE CHOCA CON OTRO, LO MÁS PROBABLE ES QUE EL CONDUCTOR DEL VEHÍCULO PERJUDICADO EXCLAME:
¡KLUNK!
¡EH! ¡ME HA DADO!
EN VEZ DE : ***"¡HA DADO A MI COCHE!"***
O, PARA EL CASO: ***"SU COCHE LE HA DADO AL MÍO."***


CADA DÍA, CONFERIMOS NUESTRA ***IDENTIDAD*** Y NUESTRA ***CONCIENCIA*** A MUCHOS OBJETOS ***INANIMADOS.*** NUESTRA ROPA, POR EJEMPLO, PUEDE PROVOCAR ***NUMEROSAS TRANSFORMACIONES*** POR LA MANERA EN QUE NOS VEN LOS OTROS Y LA MANERA EN QUE NOS VEMOS A NOSOTROS MISMOS.
49


NUESTRA HABILIDAD PARA **EXTENDER** NUESTRA IDENTIDAD A OBJETOS INANIMADOS PUEDE CONSEGUIR QUE PEDAZOS DE MADERA SIRVAN DE **PIERNAS...**


PEDAZOS DE METAL HAGAN DE **MANOS...**

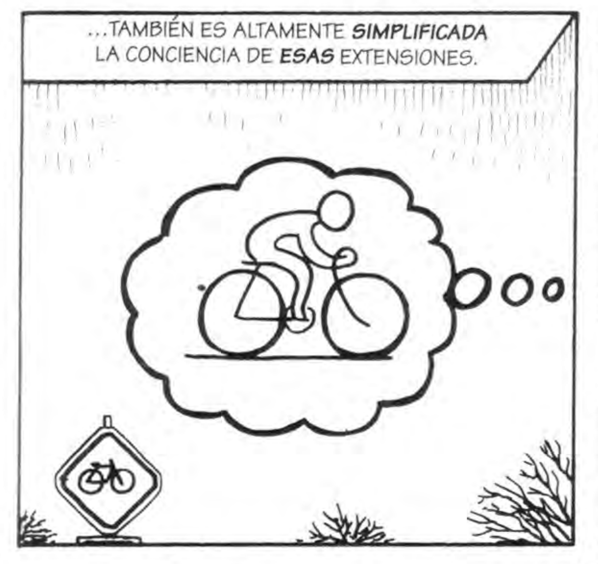

PEDAZOS DE PLÁSTICO SEAN **OREJAS...**


PEDAZOS DE CRISTAL SE VUELVAN **OJOS.**


Y EN **TODOS LOS CASOS,** NUESTRA CONCIENCIA...


...FLUYE **HACIA AFUERA,** ENGLOBANDO AL OBJETO DE NUESTRA **IDENTIDAD DILATADA.**


Y ASÍ COMO LA CONCIENCIA DE NUESTRO SER **BIOLÓGICO** ES UNA **IMAGEN CONCEPTUADA** Y **SIMPLIFICADA...**

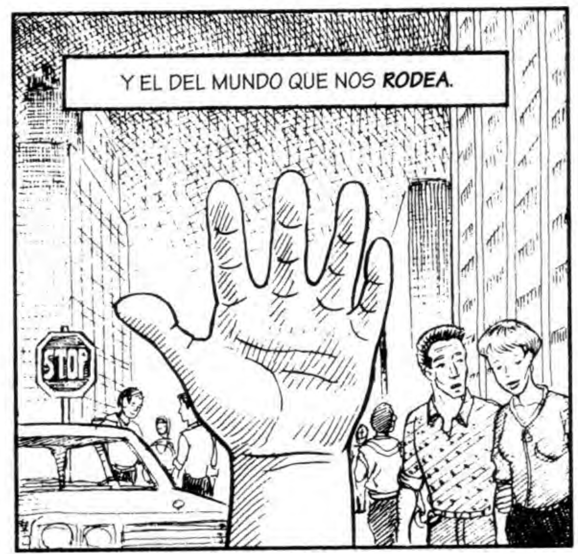

...TAMBIÉN ES ALTAMENTE **SIMPLIFICADA** LA CONCIENCIA DE **ESAS** EXTENSIONES.


TODO CUANTO EXPERIMENTAMOS EN LA VIDA PUEDE CLASIFICARSE EN DOS REINOS: **EL REINO DEL CONCEPTO...**
...Y **EL REINO DE LOS SENTIDOS.**


NUESTRA IDENTIDAD PERTENECE **PERMANENTEMENTE AL MUNDO CONCEPTUAL.** NO PUEDE SER ***VISTA, OÍDA, OLIDA, TOCADA O CATADA.*** ES UNA MERA ***IDEA.*** Y TODO LO DEMÁS -AL PRINCIPIO- PERTENECE AL **MUNDO SENSITIVO,** EL MUNDO QUE ESTÁ FUERA DE NOSOTROS.


VAMOS, GRADUALMENTE, ***MÁS ALLÁ*** DE NOSOTROS.


Y NOS TOPAMOS CON ***LA VISTA, EL OLFATO, EL TACTO, EL GUSTO Y EL RUIDO*** DE NUESTROS CUERPOS.


Y EL DEL MUNDO QUE NOS **RODEA.**
STOP


Y NO TARDAMOS EN DESCUBRIR QUE LOS OBJETOS DEL ***MUNDO FÍSICO TAMBIÉN*** PUEDEN CRUZAR AL OTRO LADO...


...Y POSEEN SU PROPIA IDENTIDAD.


O, ***COMO EXTENSIONES NUESTRAS...***


...SE ANIMAN...


...CON LA VIDA...







...Y MEDIANTE LA CARICATURA, EL MUNDO DE **DENTRO.**

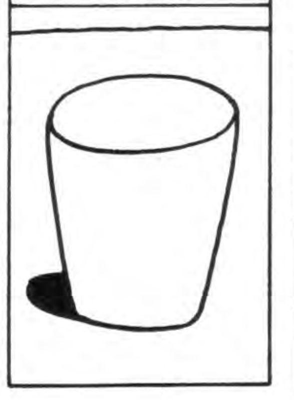


CUANDO UNO SE SIRVE DE LA CARICATURA EN UNA NARRACIÓN GRÁFICA, **EL MUNDO** DE ESA HISTORIETA PUEDE PARECERNOS **REBOSANTE DE VIDA.**

SE DIRÍA QUE LOS OBJETOS INANIMADOS POSEEN **IDENTIDADES PROPIAS,** DE MANERA QUE SI DE PRONTO UNO DE ELLOS ECHARA A **CANTAR,** NO NOS PARECERÍA DISPARATADO.



PERO AL ACENTUAR LOS **CONCEPTOS** DE LOS OBJETOS Y DESCUIDAR SU **APARIENCIA FÍSICA,** SE OMITEN MUCHOS DETALLES.



SI EL DIBUJANTE QUIERE REFLEJAR LA BELLEZA Y COMPLEJIDAD DEL **MUNDO FÍSICO...**



...SE VERÁ OBLIGADO A RECURRIR A UN **CIERTO TIPO** DE REALISMO.




AL DIBUJAR LA CARA Y LA FIGURA, CASI TODOS LOS DIBUJANTES RECURREN, AUNQUE SEA TAN SÓLO UN POQUITO, A LA CARICATURA. HASTA LOS DIBUJANTES MÁS REALISTAS...


...SE ENCUENTRAN A GRAN DISTANCIA DEL REALISMO FOTOGRÁFICO.


NARRADORES DE TODAS CLASES **SABEN** QUE UN INDICADOR SEGURO DEL ***ÉXITO...***
...ES EL GRADO EN QUE EL PÚBLICO SE **IDENTIFICA** CON LOS PERSONAJES DE UNA HISTORIA.


Y DADO QUE LA ***IDENTIFICACIÓN DEL ESPECTADOR*** ES UNA ESPECIALIDAD DE LA CARICATURA, LOS DIBUJOS ANIMADOS HAN CONTADO CON VENTAJA A LA HORA DE ***IRRUMPIR*** EN EL ***MUNDO POPULAR DE LA CULTURA.***
THEY'RE GR-R-REAT


POR OTRO LADO, NADIE ESPERA QUE EL PÚBLICO SE IDENTIFIQUE CON ***PAREDES*** DE ***LADRILLOS*** O ***PAISAJES,*** Y CLARO ESTÁ QUE EL SEGUNDO PLANO MUESTRA UNA LIGERA TENDENCIA A SER MÁS ***REALISTA.***


EN ALGUNOS CÓMICS, LA DIFERENCIA ES SUMAMENTE ***ACUSADA.*** EL ESTILO LÍNEA CLARA DEL ***TINTÍN*** DE HERGÉ COMBINA PERSONAJES MUY ICÓNICOS CON SEGUNDOS PLANOS EXTRAORDINARIAMENTE ***REALISTAS.***

ESTA COMBINACIÓN PERMITE QUE LOS LECTORES SE **ENMASCAREN,** ENCARNANDO A UN PERSONAJE Y ENTRANDO ASÍ EN UN MUNDO SENSUAL Y ESTIMULANTE.











CEREBUS © DAVE SIM.





AUNQUE EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, LOS JAPONESES HAN TOMADO GUSTO AL **DIBUJO LLAMATIVO** Y **FOTOGRÁFICO.**

CLIK!

DIBUJO © HAYASI AND OSIMA.

LOS ESTILOS HÍBRIDOS RESULTANTES TUVIERON UN TREMENDO **ALCANCE** ICÓNICO, DESDE PERSONAJES SUMAMENTE CARICATURIZADOS HASTA SEGUNDOS PLANOS **RAYANDO EN LO FOTOGRÁFICO.**

"MONA EN TOKIO"





MIENTRAS A LA **MAYORÍA** DE LOS PERSONAJES SE LES DIBUJABA DE UNA MANERA SENCILLA PARA FACILITAR LA **IDENTIFICACIÓN DEL LECTOR...**



...DIBUJARON A **OTROS** PERSONAJES MUCHO MÁS **REALES,** DE MANERA A **OBJETIVARLOS,** HACIENDO HINCAPIÉ EN SU "CALIDAD DE SER OTROS", DIFERENTES DEL LECTOR.



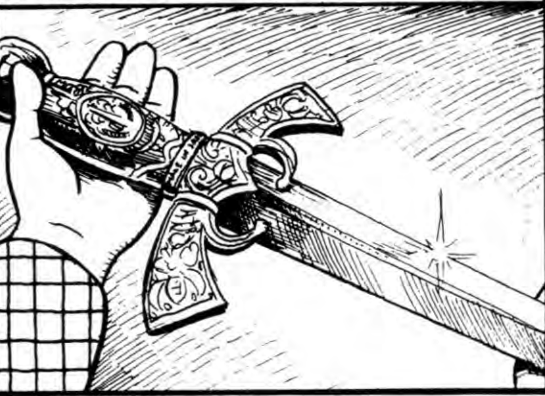
EL DIBUJO DE ESTA **ESPADA** PUEDE SER MUY **CARICATURESCO** EN UNA SECUENCIA...



DIBUJO © HAYASI AND OSIMA.



EN UN TEBEO JAPONÉS, LA ESPADA PODRÍA VOLVERSE **AHORA MUY REAL,** NO SÓLO PARA MOSTRARNOS EL DETALLE MENCIONADO, SINO TAMBIÉN PARA QUE LA IDENTIFIQUEMOS CON UN **OBJETO,** ALGO QUE TIENE UN PESO, UNA **CONTEXTURA** Y UNA **ESTRUCTURA FÍSICA.**



EN ESTE Y OTROS SENTIDOS, EL CÓMIC JAPONÉS HA TENIDO UNA EVOLUCIÓN MUY DISTINTA A LA DE OCCIDENTE.



VOLVEREMOS SOBRE EL TEMA EN MÁS DE UNA OCASIÓN A LO LARGO DE ESTE LIBRO.


PERSONALMENTE, ME GUSTA EL EFECTO MÁSCARA, PERO ES SÓLO UNA DE TANTAS MANERAS DE ABORDAR LA HISTORIETA.
LA MAYORÍA DE MIS **DIBUJANTES FAVORITOS** APENAS LO USA.


AHORA BIEN, ESPERO QUE LA PERSPECTIVA JAPONESA DE LA CARICATURA SIRVA PARA PONER EN CLARO QUE LA ELECCIÓN DE ESTILO QUE UNO HACE PUEDE ACARREAR CONSECUENCIAS QUE VAN MÁS ALLÁ DE LA MERA "APARIENCIA" DE LA HISTORIA.


EL PÚBLICO NORTEAMERICANO EMPIEZA A PERCATARSE **DE QUE UN ESTILO** SENCILLO NO SIGNIFICA FORZOSAMENTE UNA **HISTORIA** SENCILLA.
MAUS
A SURVIVOR'S TALE
art spiegelman

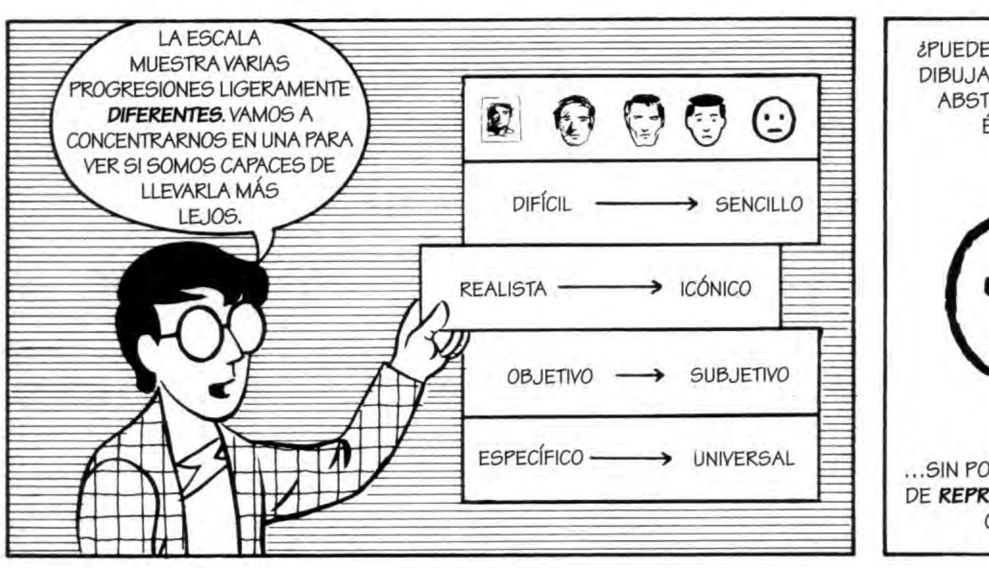

PUEDE PARECER QUE EL IDEAL PLATÓNICO DE LA CARICATURA OMITE GRAN PARTE DE LA **AMBIGÜEDAD** Y **COMPLEJA REPRESENTACIÓN** QUE SON EL DISTINTIVO DE LA **MODERNA LITERATURA,** CREANDO UN PRODUCTO APROPIADO SÓLO PARA **NIÑOS.**

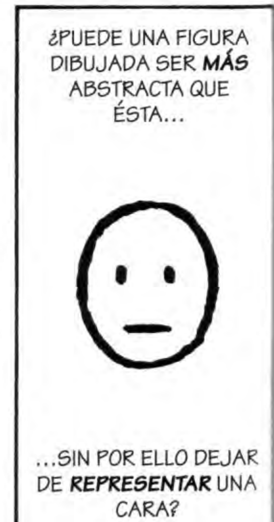

SIN EMBARGO, LOS ELEMENTOS SIMPLES PUEDEN FORMAR COMBINACIONES COMPLEJAS, COMO LOS ÁTOMOS SE VUELVEN MOLÉCULAS Y ÉSTAS SE TRANSFORMAN EN VIDA.


Y AL IGUAL QUE EN EL ÁTOMO, LATE UN GRAN PODER TRAS ESTAS SENCILLAS LÍNEAS.
QUE DESATA TAN SÓLO LA MENTE DEL LECTOR.


¡HAY EN LA **CARICATURA** MUCHO MÁS DE LO QUE SE VE A PRIMERA VISTA!


"REALIDAD"
HEMOS REDUCIDO LA CARA A DOS PUNTOS Y DOS LÍNEAS. ¿HABREMOS COMPLETADO ASÍ LA **ESCALA DE LA ABSTRACCIÓN ICÓNICA?**
¡**ESPERA,** QUE AÚN HAY **MÁS**!


LA ESCALA MUESTRA VARIAS PROGRESIONES LIGERAMENTE ***DIFERENTES.*** VAMOS A CONCENTRARNOS EN UNA PARA VER SI SOMOS CAPACES DE LLEVARLA MÁS LEJOS.
DIFÍCIL → SENCILLO
REALISTA → ICÓNICO
OBJETIVO → SUBJETIVO
ESPECÍFICO → UNIVERSAL


¿PUEDE UNA FIGURA DIBUJADA SER **MÁS** ABSTRACTA QUE ÉSTA...
...SIN POR ELLO DEJAR DE ***REPRESENTAR*** UNA CARA?


YO A ESO RESPONDO QUE ***SÍ.***
HE AQUÍ PARTE DE LA SOLUCIÓN.


TRAZA UNA LÍNEA VERTICAL DESDE CADA PUNTO HASTA ESTA ALTURA Y OBTENDRÁS LA RESPUESTA.


SI DESCONTAMOS EL SIGNIFCADO...


...Y SUPRIMIMOS EL PARECIDO.
LAS PALABRAS...


...SON LA ÚLTIMA ABSTRACCIÓN.


MUCHOS CÓMICS NORTEAMERICANOS, SOBRE TODO CÓMIC BOOKS, HAN PUESTO DE RELIEVE LAS DIFERENCIAS ENTRE TEXTO Y DIBUJO.


SE TIENE AL ESCRIBIR Y AL DIBUJAR COMO DISCIPLINAS SEPARADAS, A LOS ESCRITORES Y DIBUJANTES COMO DOS CASTAS DISTINTAS...


...Y SE ENTIENDE POR "BUENOS" CÓMICS A LA COMBINACIÓN ARMONIOSA DE ESAS FORMAS DIFERENTES DE EXPRESIÓN.


PERO, ¿HASTA QUÉ PUNTO SON "DIFERENTES"?


LAS PALABRAS, LOS DIBUJOS Y OTROS ICONOS FORMAN EL VOCABULARIO DEL LENGUAJE LLAMADO CÓMIC.


UN LENGUAJE INDIVIDUAL Y UNIFICADO REQUIERE UN VOCABULARIO INDIVIDUAL Y UNIFICADO.




SIN ESO, EL CÓMIC SEGUIRÍA CARGANDO CON EL SAMBENITO DE "HIJO BASTARDO" DE PALABRAS E IMÁGENES.


SON VARIOS LOS FACTORES QUE SE HAN CONJURADO, DIFICULTANDO QUE EL CÓMIC RECIBA LA IDENTIDAD UNIFICADA QUE NECESITA.


Y ENTRE ESOS FACTORES SE ENCUENTRAN ALGUNOS DE NUESTROS MEJORES INSTINTOS.



EL DIBUJANTE SABE QUE ESO ES ALGO MÁS QUE DIBUJAR ***MONIGOTES*** Y ***VULGARES*** CARICATURAS, DE MANERA QUE PARTE EN BUSCA DE UN ARTE ***SUPERIOR.***



LA GUIONISTA SABE QUE SE ESPERA DE ELLA ALGO MÁS QUE ***¡UF! ¡PAM! ¡BLAM!*** Y MANIDOS GAGS, DE MANERA QUE PARTE EN BUSCA DE ALGO MUCHO MÁS ***PROFUNDO.***



EN BIBLIOTECAS Y MUSEOS ENCUENTRA EL DIBUJANTE LO QUE BUSCA. ESTUDIA LAS TÉCNICAS DE LOS GRANDES MAESTROS DE LA ***PINTURA OCCIDENTAL,*** Y PRACTICA ***NOCHE Y DÍA.***



TAMBIÉN ELLA ENCUENTRA LO QUE NECESITA EN LOS GRANDES MAESTROS DE LA ***LITERATURA OCCIDENTAL.*** ESCRIBE Y LEE CONSTANTEMENTE, EN BUSCA DE UN ESTILO ***PROPIO.***



AHORA AMBOS CONOCEN A FONDO SUS ***RESPECTIVAS ARTES.*** EL PINCEL DEL PINTOR, DE TAN SUTIL COMO ES, RESULTA CASI INVISIBLE. SUS FIGURAS SE DIRÍAN OBRAS DE ***MIGUEL ÁNGEL.*** LAS DESCRIPCIONES DE LA GUIONISTA SON DESLUMBRANTES. FLUYEN LAS PALABRAS COMO EN UN SONETO SHAKESPEARIANO.

ESTÁN DISPUESTOS A DARSE LA MANO PARA CREAR UNA OBRA MAESTRA DE LA HISTORIETA.





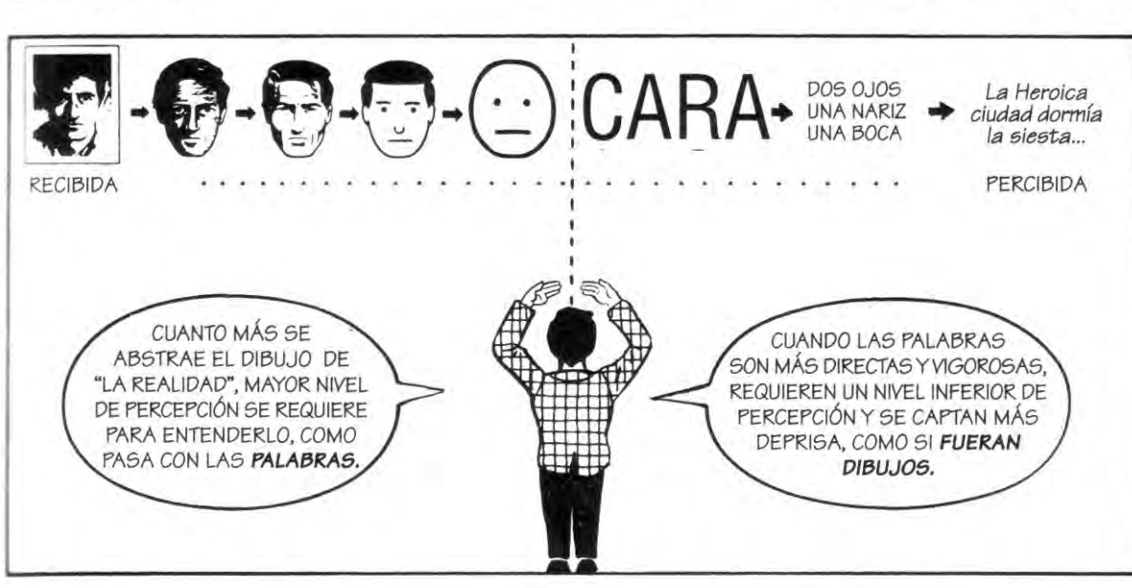




 →  →  →  →  CARA → DOS OJOS UNA NARIZ UNA BOCA → *La Heroica ciudad dormía la siesta...*


LOS CUADROS SON INFORMACIÓN **RECIBIDA.** NO SE REQUIERE UNA ENSEÑANZA PREVIA PARA "CAPTAR EL MENSAJE", PUES EL MENSAJE ES INMEDIATO.


LOS LIBROS SON INFORMACIÓN **PERCIBIDA.** SE REQUIERE TIEMPO Y UN CONOCIMIENTO ESPECIAL PARA DESCIFRAR LOS SÍMBOLOS ABSTRACTOS DEL LENGUAJE.

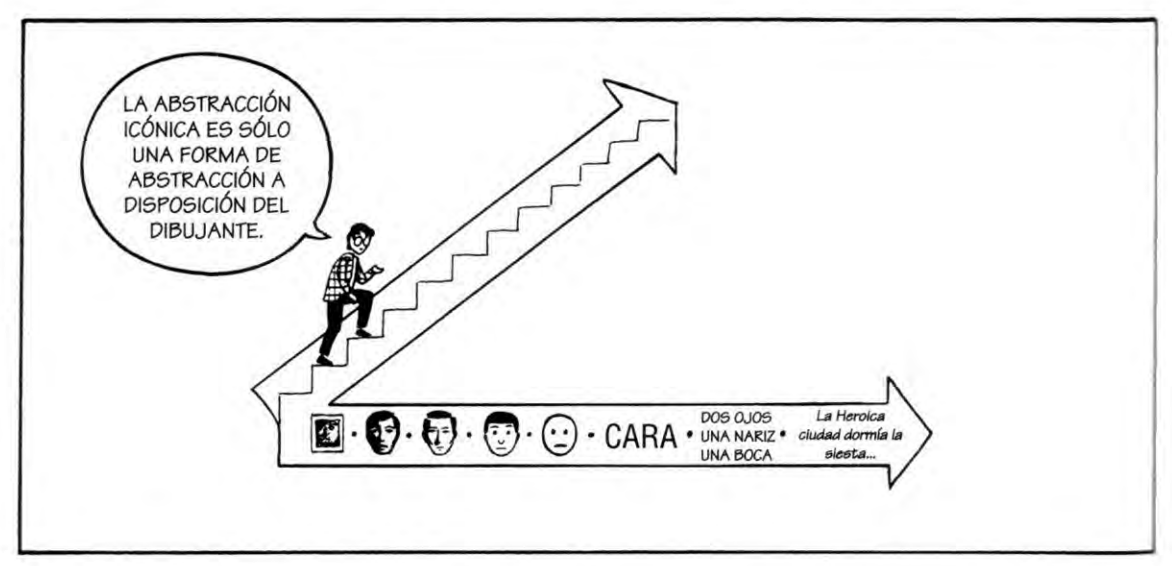

CARA
DOS OJOS
UNA NARIZ
UNA BOCA
La Heroica ciudad dormía la siesta...
RECIBIDA
PERCIBIDA
CUANTO MÁS SE ABSTRAE EL DIBUJO DE "LA REALIDAD", MAYOR NIVEL DE PERCEPCIÓN SE REQUIERE PARA ENTENDERLO, COMO PASA CON LAS **PALABRAS.**
CUANDO LAS PALABRAS SON MÁS DIRECTAS Y VIGOROSAS, REQUIEREN UN NIVEL INFERIOR DE PERCEPCIÓN Y SE CAPTAN MÁS DEPRISA, COMO SI **FUERAN DIBUJOS.**


LA NECESIDAD DE UN **LENGUAJE** UNIFICADO NOS IMPULSA HACIA EL CENTRO, DONDE PALABRAS Y DIBUJOS SON COMO LAS DOS CARAS DE UNA MONEDA.


AHORA BIEN, NUESTRA NECESIDAD DE HACER UN CÓMIC **REFINADO** NOS PROYECTA HACIA AFUERA, DONDE PALABRAS Y DIBUJOS SE ENCUENTRAN MÁS **SEPARADOS.**


HE AQUÍ **DOS LEGÍTIMAS ASPIRACIONES.** AMBAS EMANAN DE UN AMOR AL TEBEO Y UNA PREOCUPACIÓN POR SU FUTURO.
¿CABE **RECONCILIAR** AMBAS TENDENCIAS?

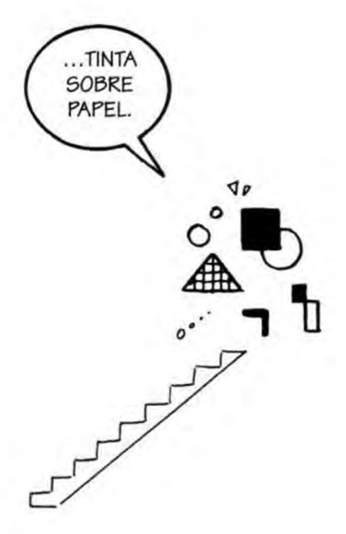

YO ESTOY CONVENCIDO DE QUE **SÍ,** PERO COMO LA EXPLICACIÓN CORRESPONDE A OTRO CAPÍTULO, TENDREMOS QUE DEJAR ESO PARA MÁS **ADELANTE.**


LA ABSTRACCIÓN ICÓNICA ES SÓLO UNA FORMA DE ABSTRACCIÓN A DISPOSICIÓN DEL DIBUJANTE.
CARA
DOS OJOS UNA NARIZ UNA BOCA
La Heroica ciudad dormía la siesta...


POR LO GENERAL, LA PALABRA "ABSTRACCIÓN" SE REFIERE A LA VARIEDAD **NO-ICÓNICA,** DONDE NO SE TRATA DE MOSTRAR UN PARECIDO O SENTIDO.


EL TIPO DE ARTE ANTE EL CUAL SE SUELE PREGUNTAR: **"¿QUÉ SIGNIFICA ESO?"**


RECIBIENDO LA RESPUESTA: **"¡SIGNIFICA LO QUE ES!"**
EN ESTE CASO...


...TINTA SOBRE PAPEL.

ÉSTE ES EL REINO DEL ***OBJETO DE ARTE,*** EL PLANO DEL DIBUJO, EN EL QUE FORMAS, LÍNEAS Y COLORES PUEDEN SER LO QUE SON, SIN PRETENDER OTRA COSA.

El Plano del dibujo

BAJO MÍ, EL ÁREA COMPRENDIDA POR LOS TRES VÉRTICES, "REALIDAD", LENGUAJE Y EL PLANO DEL DIBUJO, REPRESENTA LA TOTALIDAD DEL ***VOCABULARIO PICTÓRICO*** DE LOS CÓMICS O DE CUALQUIER OTRA ARTE VISUAL.

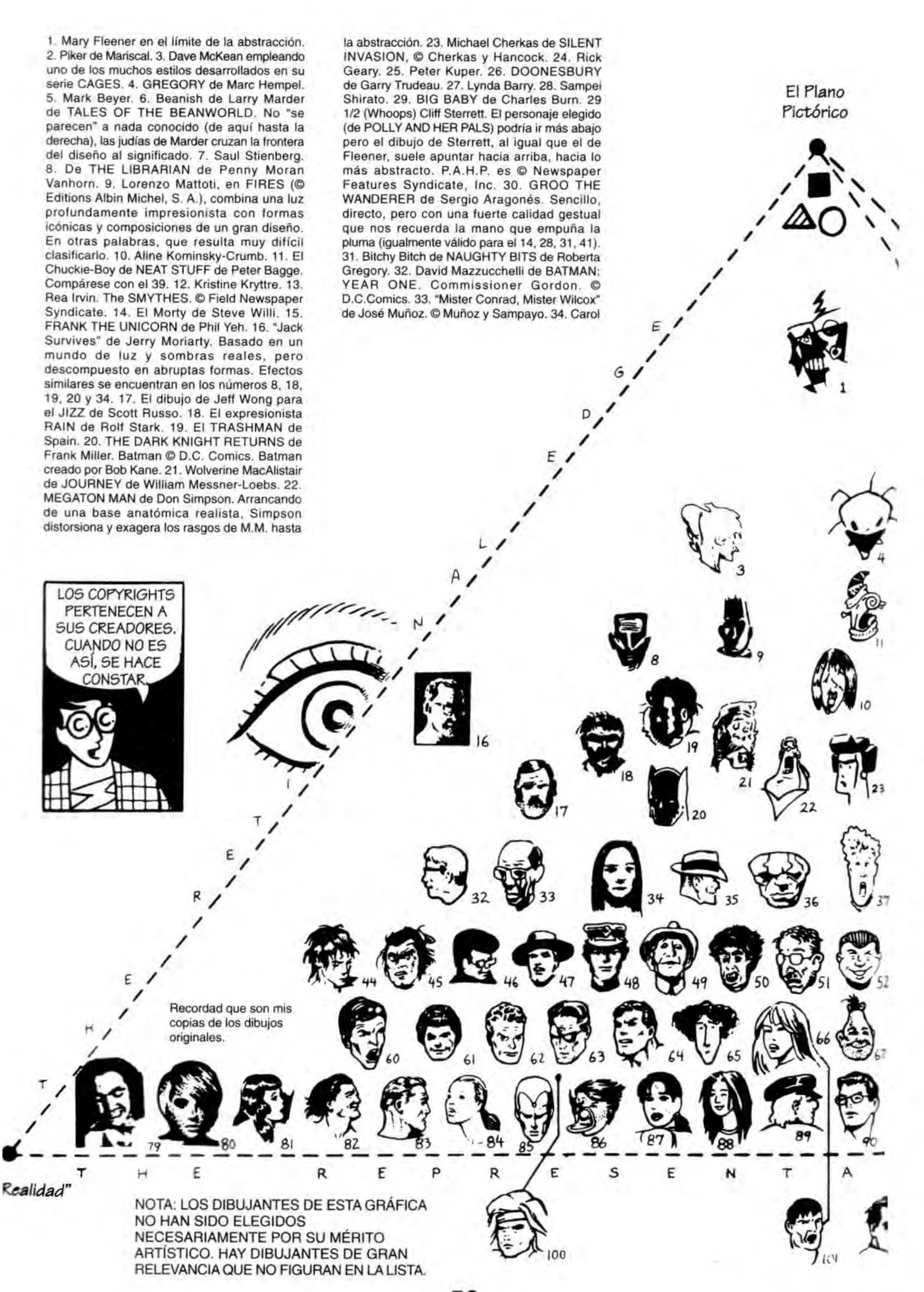
CARA

Realidad

Lenguaje

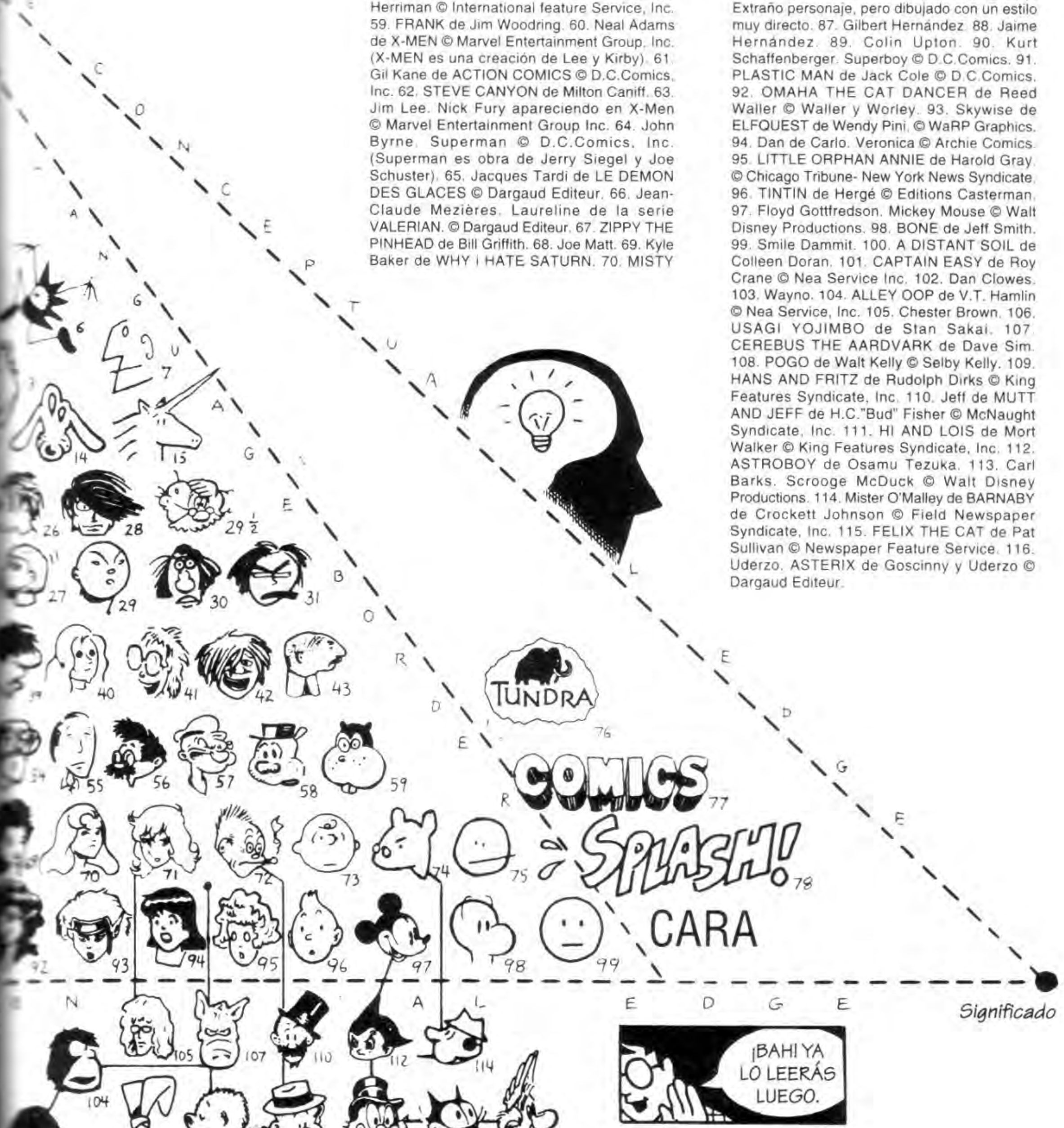


1. Mary Fleener en el límite de la abstracción. 2. Piker de Mariscal. 3. Dave McKean empleando uno de los muchos estilos desarrollados en su serie CAGES. 4. GREGORY de Marc Hempel. 5. Mark Beyer. 6. Beanish de Larry Marder de TALES OF THE BEANWORLD. No "se parecen" a nada conocido (de aquí hasta la derecha), las judías de Marder cruzan la frontera del diseño al significado. 7. Saul Stienberg. 8. De THE LIBRARIAN de Penny Moran Vanhorn. 9. Lorenzo Mattoti, en FIRES (© Editions Albin Michel, S. A.), combina una luz profundamente impresionista con formas icónicas y composiciones de un gran diseño. En otras palabras, que resulta muy difícil clasificarlo. 10. Aline Kominsky-Crumb. 11. El Chuckie-Boy de NEAT STUFF de Peter Bagge. Compárese con el 39. 12. Kristine Kryttre. 13. Rea Irvin. The SMYTHES. © Field Newspaper Syndicate. 14. El Morty de Steve Willi. 15. FRANK THE UNICORN de Phil Yeh. 16. "Jack Survives" de Jerry Moriarty. Basado en un mundo de luz y sombras reales, pero descompuesto en abruptas formas. Efectos similares se encuentran en los números 8, 18, 19, 20 y 34. 17. El dibujo de Jeff Wong para el JIZZ de Scott Russo. 18. El expresionista RAIN de Rolf Stark. 19. El TRASHMAN de Spain. 20. THE DARK KNIGHT RETURNS de Frank Miller. Batman © D.C. Comics. Batman creado por Bob Kane. 21. Wolverine MacAlistair de JOURNEY de William Messner-Loebs. 22. MEGATON MAN de Don Simpson. Arrancando de una base anatómica realista, Simpson distorsiona y exagera los rasgos de M.M. hasta la abstracción. 23. Michael Cherkas de SILENT INVASION, © Cherkas y Hancock. 24. Rick Geary. 25. Peter Kuper. 26. DOONESBURY de Garry Trudeau. 27. Lynda Barry. 28. Sampei Shirato. 29. BIG BABY de Charles Burn. 29 1/2 (Whoops) Cliff Sterrett. El personaje elegido (de POLLY AND HER PALS) podría ir más abajo pero el dibujo de Sterrett, al igual que el de Fleener, suele apuntar hacia arriba, hacia lo más abstracto. P.A.H.P. es © Newspaper Features Syndicate, Inc. 30. GROO THE WANDERER de Sergio Aragonés. Sencillo, directo, pero con una fuerte calidad gestual que nos recuerda la mano que empuña la pluma (igualmente válido para el 14, 28, 31, 41). 31. Bitchy Bitch de NAUGHTY BITS de Roberta Gregory. 32. David Mazzucchelli de BATMAN: YEAR ONE. Commissioner Gordon. © D.C.Comics. 33. "Mister Conrad, Mister Wilcox" de José Muñoz. © Muñoz y Sampayo. 34. Carol



NOTA: LOS DIBUJANTES DE ESTA GRÁFICA NO HAN SIDO ELEGIDOS NECESARIAMENTE POR SU MÉRITO ARTÍSTICO. HAY DIBUJANTES DE GRAN RELEVANCIA QUE NO FIGURAN EN LA LISTA.

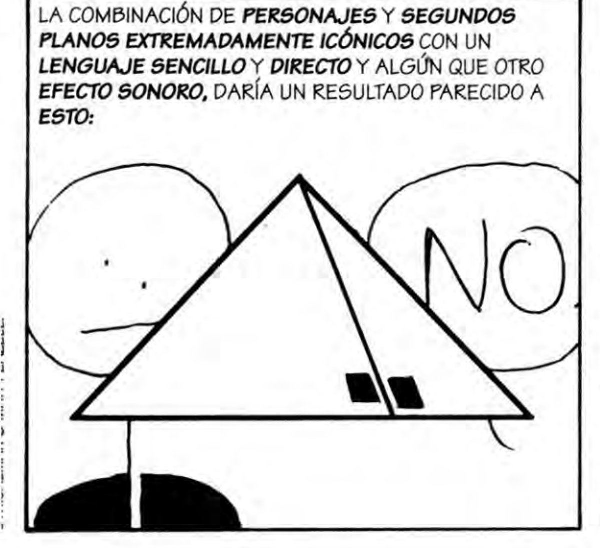
ain 35. DICK TRACY de Chester Gould. © cago Tribune-New York Syndicate, Inc. 36. rkseid de Jack Kirby. © D.C.Comics. 37. Burden. 38. Rocco Vargas de TRITÓN de el Torres. 39. Buddy Brandley de HATE Peter Bagge. Compárese con el 11 40. Seth. Mark Martin. 42. Julie Doucet. 43. Edward ey. 44. El Mowgli de THE JUNGLE BOOKS Kipling de Craig Russell. Los personajes Russell están tratados desde una óptica lista, al estilo de los de Hal Foster o Dave vens, pero con un diseño sin par que los ecta hacia el vértice superior del triángulo. tarde y en algunos casos, Russell se plazó hacia arriba y hacia la derecha. 45. eki Kojima de KOZURE OKAMI ("Wolf and Cub" © Koike and Kojima. 46. ALEC de Eddie Campbell. Realista en el tono, pero también gestual y espontáneo. El proceso de dibujar no se oculta a la vista. 47. Alex Toth. Zorro © Zorro-Productions, Inc. Art © Walt Disney Productions. (Zorro creado por Johnston McCulley). 48. CORTO MALTESE de Hugo Pratt © Casterman, Paris-Tourmai. 49. Will Eisner de TO THE HEART OF THE STORM. 50. Dori Seda. 51. R. Crumb oscila entre lo real y lo caricaturesco, manteniéndose por lo general a esta altura, pero subiendo en alguna que otra ocasión. 52. Steve Ditko. 53. Norman Dog. 54. NORMALMAN de Valentino se sitúa ligeramente a la derecha y por encima de su SHADOWHAWK (cuya máscara icónica le hace algo difícil de situar). 55. Roz Chast. 56. Anton Makassar de Joost Swarte. 57. POPEYE de Elzie Segar © King features Syndicate, Inc. 58. "Offissa Pupp" de KRAZY KAT de George Herriman © International feature Service, Inc. 59. FRANK de Jim Woodring. 60. Neal Adams de X-MEN © Marvel Entertainment Group, Inc. (X-MEN es una creación de Lee y Kirby). 61. Gil Kane de ACTION COMICS © D.C.Comics, Inc. 62. STEVE CANYON de Milton Caniff. 63. Jim Lee. Nick Fury apareciendo en X-Men © Marvel Entertainment Group Inc. 64. John Byrne. Superman © D.C.Comics, Inc. (Superman es obra de Jerry Siegel y Joe Schuster). 65. Jacques Tardi de LE DEMON DES GLACES © Dargaud Editeur. 66. Jean-Claude Mezières. Laureline de la serie VALERIAN. © Dargaud Editeur. 67. ZIPPY THE PINHEAD de Bill Griffith. 68. Joe Matt. 69. Kyle Baker de WHY I HATE SATURN. 70. MISTY de Trina Robbins. © Marvel Entertainment Group, Inc. 71. Oscar de THE ROSE OF VERSAILLES de Riyoko Ikeda. 72. BRINGING UP FATHER de George McManus © International Feature Service, Inc. 73. Charlie Brown de PEANUTS de Charles Schulz © United Features Syndicate, Inc. 74. Art Spiegelman de MAUS. 75. CYNICALMAN de Matt Feazell. 76. Logo de la compañía. El dibujo como símbolo. 77. Logo del titular. La palabra como objeto. 78. Efecto del sonido. El mundo sonoro. 79. SNOOKUMS, THAT LOVABLE TRANSVESTITE un foto-cómic de Tom King. 80. Drew Friedman. 81. Dave Stevens. 82. Hal Foster. TARZAN es obra de Edgar Rice Burroughs. 83. Alex Raymond. Flash Gordon © King Features Syndicate, Inc. 84. Milo Manara. 85. John Buscema. The Vision © Marvel Entertainment Group. 86. Irene Van de Kamp de GOOD GIRLS de Carol Lay. Extraño personaje, pero dibujado con un estilo muy directo. 87. Gilbert Hernández. 88. Jaime Hernández. 89. Colin Upton. 90. Kurt Schaffenberger. Superboy © D.C.Comics. 91. PLASTIC MAN de Jack Cole © D.C.Comics. 92. OMAHA THE CAT DANCER de Reed Waller © Waller y Worley. 93. Skywise de ELFQUEST de Wendy Pini. © WaRP Graphics. 94. Dan de Carlo. Veronica © Archie Comics. 95. LITTLE ORPHAN ANNIE de Harold Gray. © Chicago Tribune- New York News Syndicate. 96. TINTIN de Hergé © Editions Casterman. 97. Floyd Gottfredson. Mickey Mouse © Walt Disney Productions. 98. BONE de Jeff Smith. 99. Smile Dammit. 100. A DISTANT SOIL de Colleen Doran. 101. CAPTAIN EASY de Roy Crane © Nea Service Inc. 102. Dan Clowes. 103. Wayno. 104. ALLEY OOP de V.T. Hamlin © Nea Service, Inc. 105. Chester Brown. 106. USAGI YOJIMBO de Stan Sakai. 107. CEREBUS THE AARDVARK de Dave Sim. 108. POGO de Walt Kelly © Selby Kelly. 109. HANS AND FRITZ de Rudolph Dirks © King Features Syndicate, Inc. 110. Jeff de MUTT AND JEFF de H.C."Bud" Fisher © McNaught Syndicate, Inc. 111. HI AND LOIS de Mort Walker © King Features Syndicate, Inc. 112. ASTROBOY de Osamu Tezuka. 113. Carl Barks. Scrooge McDuck © Walt Disney Productions. 114. Mister O'Malley de BARNABY de Crockett Johnson © Field Newspaper Syndicate, Inc. 115. FELIX THE CAT de Pat Sullivan © Newspaper Feature Service. 116. Uderzo. ASTERIX de Goscinny y Uderzo © Dargaud Editeur.




LA MAYORÍA DE LOS EJEMPLOS MOSTRADOS FIGURAN EN LA GRÁFICA DEBIDO A SU ESTILO DE DIBUJAR UNOS **PERSONAJES DETERMINADOS.**


AHORA BIEN, TODO CREADOR SE SIRVE DE UNA **SERIE** DE ESTILOS, Y SON MUCHOS LOS QUE OCUPAN **DIVERSOS** EMPLAZAMIENTOS EN LA GRÁFICA.


ALGUNOS, COMO **CYNICALMAN** DE MATT FEAZELL, SE MANTIENEN CON FIRMEZA EN UN ÁREA DETERMINADA.
THE AMAZING CYNICALMAN IN JUST SAY NO
NO!
NO.
NO.
NO.
NOPE
NO.
NO.
WELL, MAYBE
END


LA COMBINACIÓN DE **PERSONAJES** Y **SEGUNDOS PLANOS EXTREMADAMENTE ICÓNICOS** CON UN **LENGUAJE SENCILLO** Y **DIRECTO** Y ALGÚN QUE OTRO **EFECTO SONORO,** DARÍA UN RESULTADO PARECIDO A **ESTO:**
NO


HAY DIBUJANTES QUE **FLUCTÚAN** ABIERTAMENTE DE UN EXTREMO A OTRO DE LA GRÁFICA.


YA HEMOS MENCIONADO EL TRABAJO DE HERGÉ Y OTROS, QUE CONTRASTA **PERSONAJES ICÓNICOS** CON **SEGUNDOS PLANOS REALISTAS.**


¡Sonido!
O.K... ¡Se rueda!
¡Acción!
HERGÉ SE EXTIENDE CASI DESDE LA **IZQUIERDA** A LA **DERECHA:** DESDE EL **REALISMO** A LA **CARICATURA,** PERO APENAS SE AVENTURA EN EL MUNDO DE ARRIBA, EL DE LA ABSTRACCIÓN **NO ICÓNICA.**



© DIBUJO MARY FLEENER.



DIBUJO: JACK KIRBY Y JOE SINNOTT.
GUIÓN: STAN LEE.



DIBUJO DE VIÑETAS EN COLOR REALIZADO PARA REPRODUCCIÓN.

DIBUJO: JIM LEE Y SCOTT WILLIAMS (FACSÍMIL)
GUIÓN: CHRIS CLAREMONT.


VER PÁGINA 216 PARA INFORMARTE DE LOS COPYRIGHT.


EN LOS OCHENTA Y NOVENTA, LA MAYORÍA DE CREADORES INDEPENDIENTES DE LA CONTRACULTURA, QUE TRABAJABAN PRINCIPALMENTE EN BLANCO Y NEGRO, PERMANECIERON A LA **DERECHA** DE LA CORRIENTE PRINCIPAL DEL DIBUJO DE LOS CÓMICS, CUBRIENDO UNA AMPLIA GAMA DE ESTILOS DE ESCRITURA.


ASÍ SE SIGUE LA PISTA DE LA GENERACIÓN POS-KURTZMAN DE CARICATURISTAS **UNDERGROUND** QUE SE SIRVEN DE ESTILOS CARICATURESCOS PARA TRATAR TEMAS ADULTOS.


TIENE GRACIA QUE LOS DOS BALUARTES DEL DIBUJO **CARICATURESCO** SEAN EL **UNDERGROUND** Y LOS TEBEOS **INFANTILES**!
¡GÉNEROS MÁS **DISPARES,** IMPOSIBLE!


HAY DIBUJANTES, COMO EL INCONTROLABLE **SERGIO ARAGONÉS,** QUE SE HAN DECANTADO POR UN DETERMINADO ESTILO, EN EL QUE SIEMPRE SE HAN ENCONTRADO A SUS ANCHAS.


OTROS, COMO **DAVE MCKEAN,** SIEMPRE ESTÁN EN **MOVIMIENTO, EXPERIMENTANDO, ARRIESGANDO DE CONTINUO, NUNCA SATISFECHOS.**





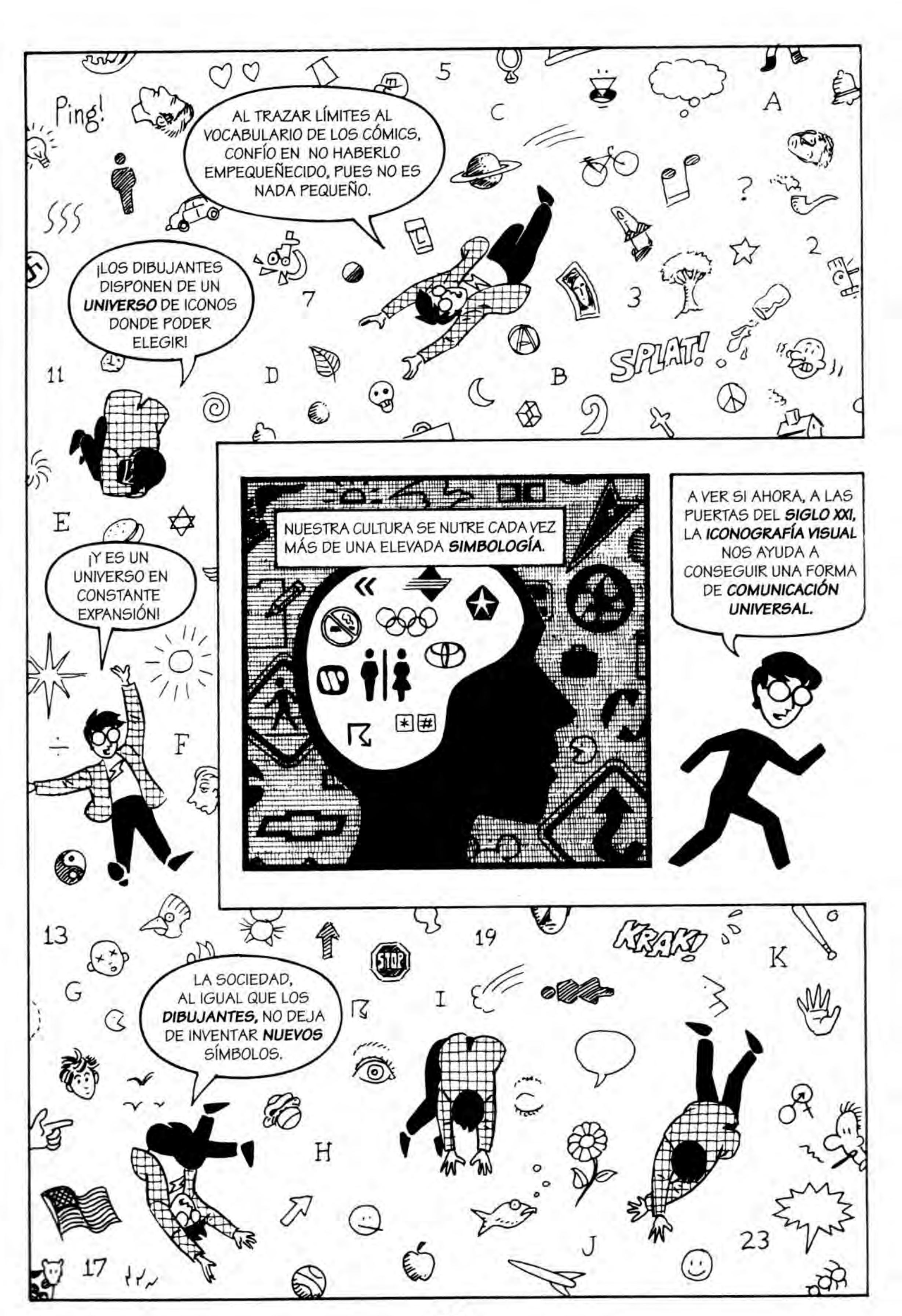








* VER EL MAGNÍFICO ENSAYO DE 1912 DE WASSILY KANDINSKY "DEL PROBLEMA DE LA FORMA".


Ping!
AL TRAZAR LÍMITES AL VOCABULARIO DE LOS CÓMICS, CONFÍO EN NO HABERLO EMPEQUEÑECIDO, PUES NO ES NADA PEQUEÑO.
¡LOS DIBUJANTES DISPONEN DE UN **UNIVERSO** DE ICONOS DONDE PODER ELEGIR!
SPLAT!
¡Y ES UN UNIVERSO EN CONSTANTE EXPANSIÓN!
NUESTRA CULTURA SE NUTRE CADA VEZ MÁS DE UNA ELEVADA **SIMBOLOGÍA.**
A VER SI AHORA, A LAS PUERTAS DEL **SIGLO XXI,** LA **ICONOGRAFÍA VISUAL** NOS AYUDA A CONSEGUIR UNA FORMA DE **COMUNICACIÓN UNIVERSAL.**
KRAK!
STOP
LA SOCIEDAD, AL IGUAL QUE LOS **DIBUJANTES,** NO DEJA DE INVENTAR **NUEVOS** SÍMBOLOS.



NO HAY VIDA AQUÍ, SALVO LA QUE TÚ PONES.





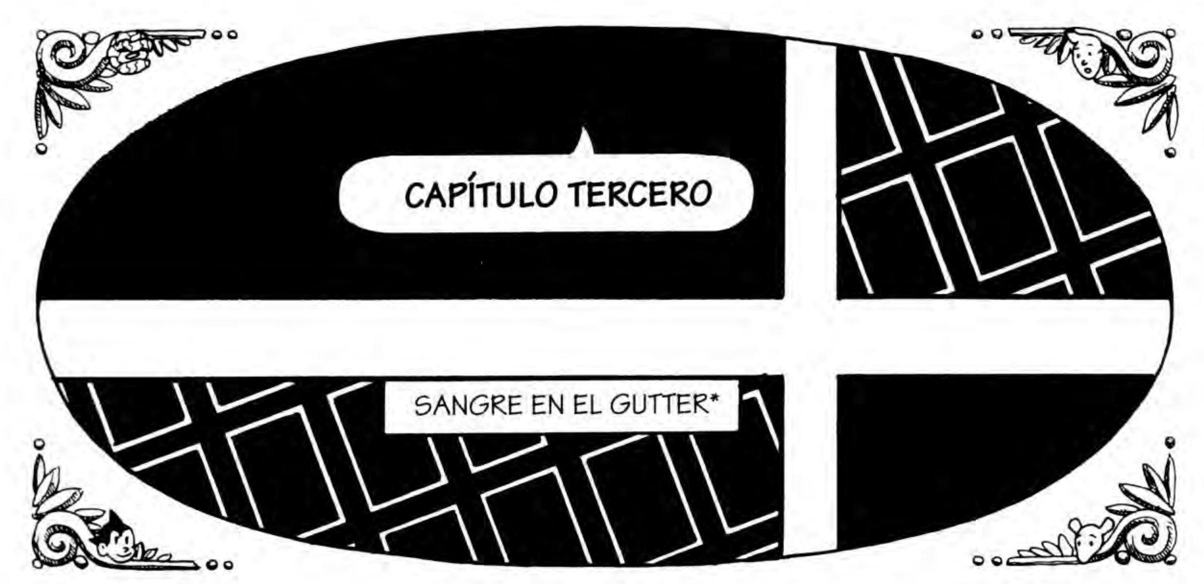




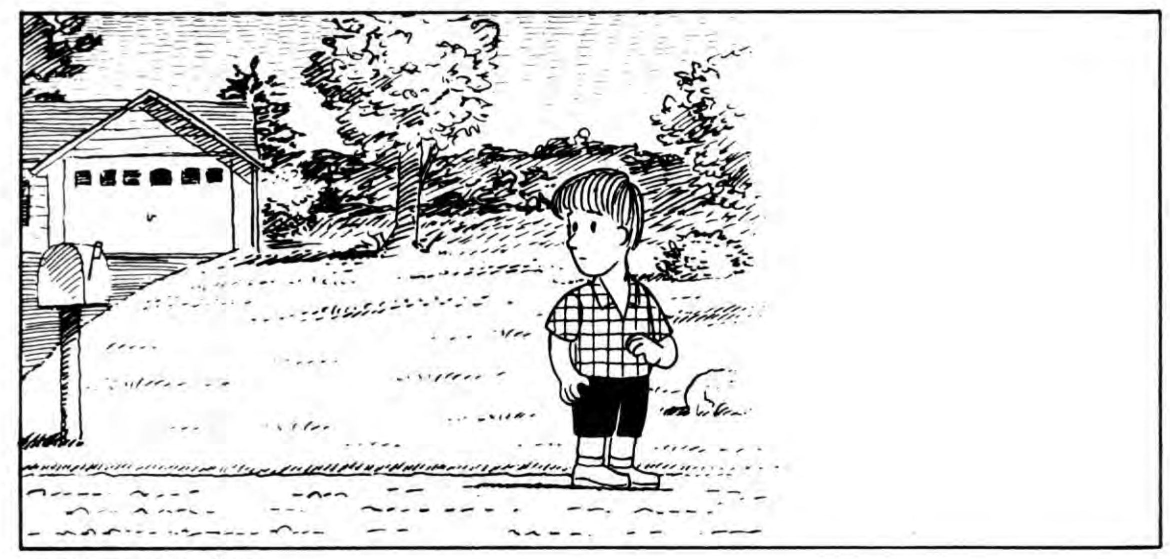




...TODAVÍA ESTÁ POR VER.







* ESPACIO BLANCO ENTRE VIÑETAS.









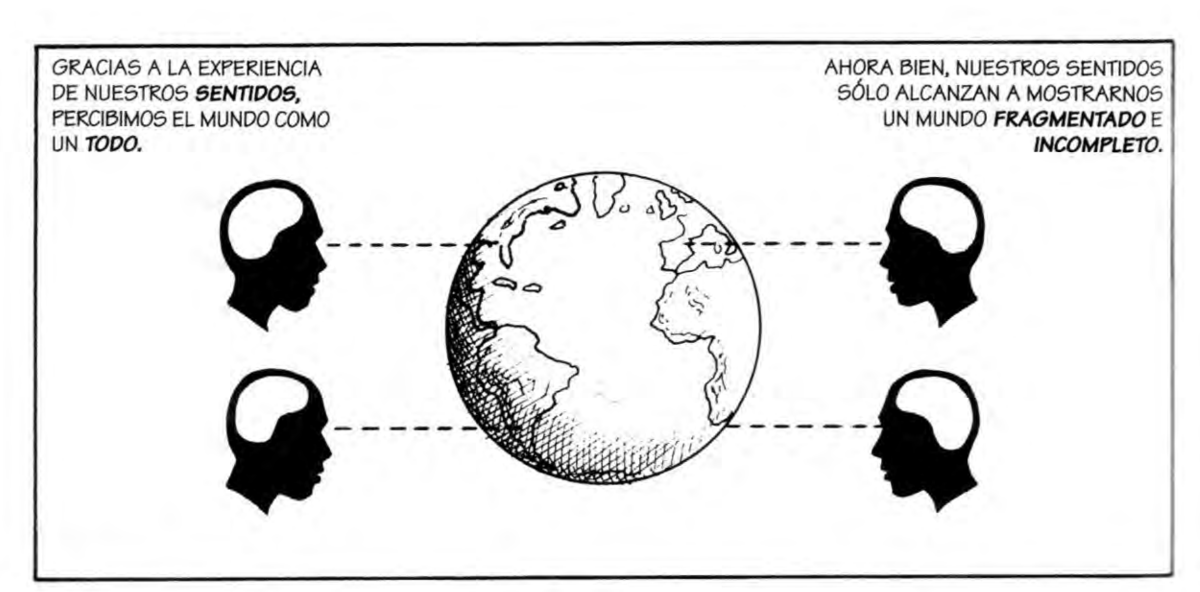




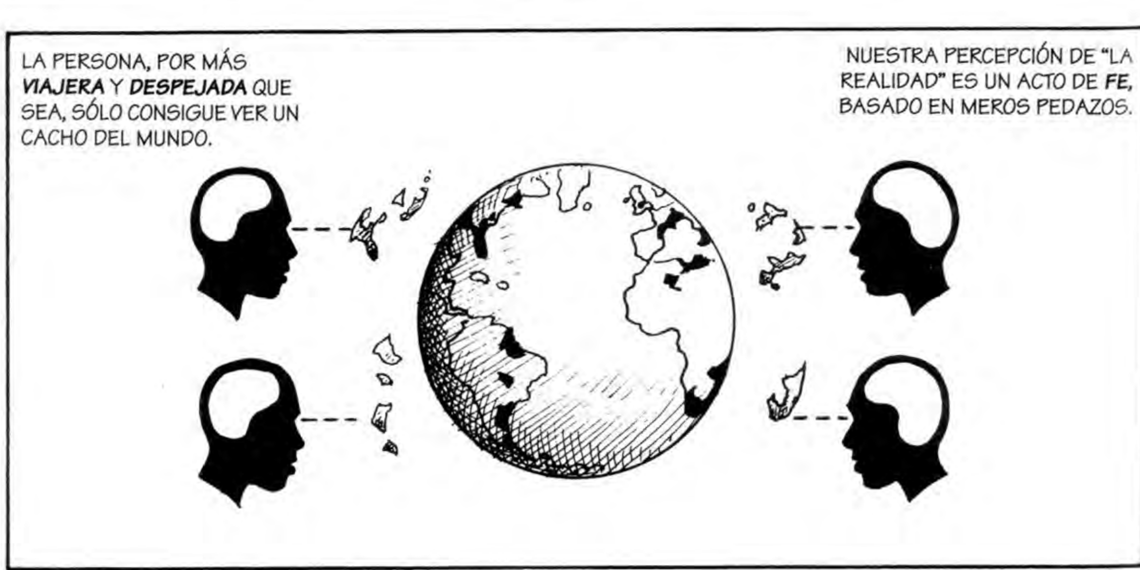




* ¡Y NO ES QUE LOS CINCO SENTIDOS SEAN DE FIAR!



GRACIAS A LA EXPERIENCIA DE NUESTROS **SENTIDOS,** PERCIBIMOS EL MUNDO COMO UN **TODO.**
AHORA BIEN, NUESTROS SENTIDOS SÓLO ALCANZAN A MOSTRARNOS UN MUNDO **FRAGMENTADO** E **INCOMPLETO.**



LA PERSONA, POR MÁS **VIAJERA** Y **DESPEJADA** QUE SEA, SÓLO CONSIGUE VER UN CACHO DEL MUNDO.
NUESTRA PERCEPCIÓN DE "LA REALIDAD" ES UN ACTO DE **FE,** BASADO EN MEROS PEDAZOS.



DE NIÑOS, NOS VEÍAMOS **INCAPACES** DE REALIZAR ESE ACTO DE FE. ¡SI NO PODEMOS **VERLO, OÍRLO, OLERLO, CATARLO** O **TOCARLO,** ENTONCES ES QUE NO EXISTE!
EL JUEGO DEL **"ESCONDITE"** EXPLOTA ESE TEMA. POCO A POCO, VAMOS APRENDIENDO QUE, AUNQUE MAMÁ **APAREZCA** Y **DESAPAREZCA,** MAMÁ **SIGUE** ALLÍ.
¡Que me voy!
¡Ya estoy aquí!


EL FENÓMENO DE **VER LAS PARTES,** PERO **PERCIBIR EL TODO,** TIENE UN NOMBRE.
SE LLAMA **CERRADO.**


EN NUESTRA VIDA DÍA A DÍA, REALIZAMOS EL CERRADO COMPLETANDO MENTALMENTE LO QUE ESTÁ **INCOMPLETO,** BASÁNDONOS EN LA **EXPERIENCIA.**
SALE
GREAT TASTE
PEPSI


HAY FORMAS DE CERRADO QUE SON PURAS **INVENCIONES** DE LOS **NARRADORES** PARA PRODUCIR **SUSPENSE** O **MANTENER EN VILO AL PÚBLICO.**


OTROS CERRADOS SE HACEN **AUTOMÁTICAMENTE,** SIN GRAN ESFUERZO... SON PARTE DEL **PAN NUESTRO DE CADA DÍA.**


EN LO TOCANTE A **RECONOCER** O **RELACIONARSE CON LA GENTE,** TODOS NOSOTROS DEPENDEMOS DE NUESTRA HABILIDAD APRENDIDA DEL CERRADO.


EN UN **MUNDO INCOMPLETO,** NOS VEMOS OBLIGADOS A **DEPENDER** DEL CERRADO NADA MENOS QUE **PARA SOBREVIVIR.**



CERRADO

CERRADO

C RR DO

CERRADO

CERRADO



EL PROCESO MENTAL DESCRITO EN EL **CAPÍTULO SEGUNDO** SEGÚN EL CUAL ESTAS LÍNEAS FORMAN UNA **CARA,** PUEDE CONSIDERARSE UN CERRADO.



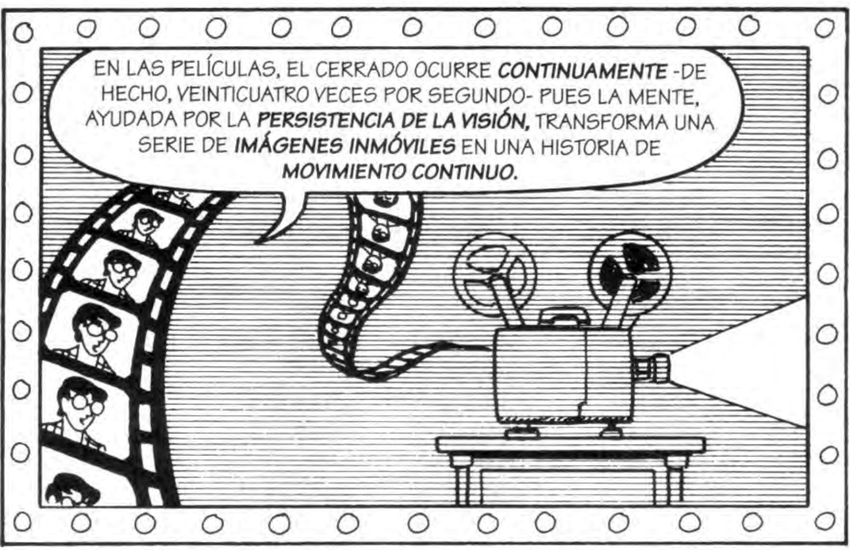




















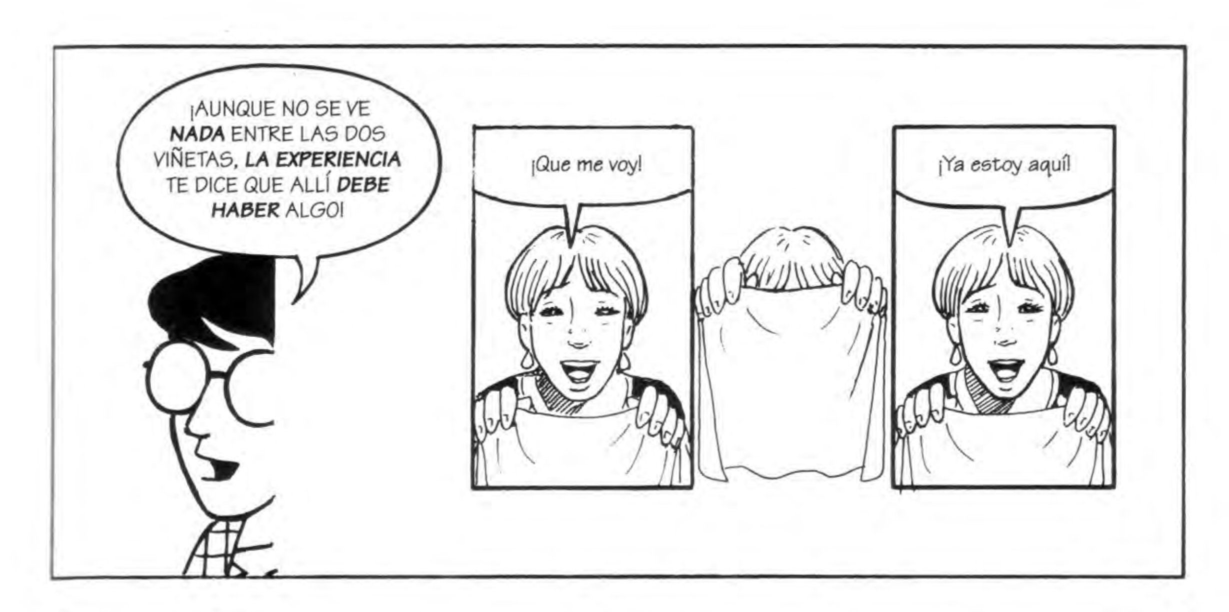
* TONY SCHWARTZ, GURU DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, DESCRIBE ESTE FENÓMENO CON DETENIMIENTO EN SU LIBRO ***MEDIA, EL OTRO DIOS,*** ANCHOR BOOKS, 1983.


¡VAS A MORIR!
NO! NO!


EEYAA!!


¿VEIS ESE ESPACIO **ENTRE** LAS VIÑETAS? LOS AFICIONADOS DEL TEBEO LO HAN BAUTIZADO CON EL NOMBRE DE "GUTTER".
¡Y PESE A ESE **TÍTULO INFORMAL**, EL "GUTTER" JUEGA UN PAPEL DE PRIMER ORDEN EN LA **MAGIA** Y **MISTERIO** QUE RESIDE EN **LA ENTRAÑA MISMA DE LOS CÓMICS**!


AQUÍ, EN EL **LIMBO** DEL "GUTTER", **LA IMAGINACIÓN** COGE DOS IMÁGENES SEPARADAS Y LAS **CONVIERTE** EN UNA SOLA IDEA.



LAS VIÑETAS DE LOS TEBEOS ***FRACCIONAN*** NO SÓLO EL ***TIEMPO*** SINO TAMBIÉN EL ESPACIO, OFRECIENDO UN ***RITMO MELLADO*** Y SINCOPADO DE ***MOMENTOS DISCONTINUOS.***







PERO EL CERRADO NOS PERMITE ***CONECTAR*** ESOS MOMENTOS Y ***CONSTRUIR MENTALMENTE*** UNA ***REALIDAD CONTINUA*** Y ***UNIFICADA.***







¡PERO EL CERRADO DE LOS **TEBEOS** ESTÁ **LEJOS** DE SER CONTINUO Y ES TODO MENOS **INVOLUNTARIO**!









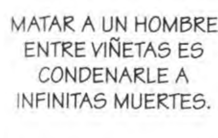
AUNQUE YO DIBUJE UN **HACHA** OMINOSA EN ESTE EJEMPLO, NO SOY YO QUIEN PROPINA EL **HACHAZO**, NI QUIEN DECIDE LA FUERZA DEL **GOLPE**, NI **QUIEN** GRITA NI **POR QUÉ** LO HACE.





ESO, QUERIDO LECTOR, HA SIDO **OBRA TUYA.** TODOS HABÉIS COMETIDO ESE CRIMEN, CADA CUAL CON SU **PECULIAR ESTILO.**



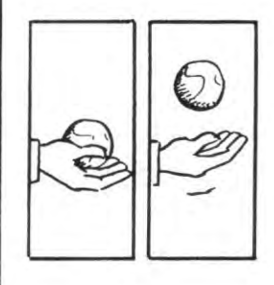








DESDE EL ***LANZAMIENTO DE UNA PELOTA DE BÉISBOL*** HASTA LA ***MUERTE DE UN PLANETA,*** EL ***CERRADO VOLUNTARIO*** Y ***DELIBERADO*** DEL LECTOR ES EL MEDIO ***PRIMORDIAL*** PARA SIMULAR EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO.

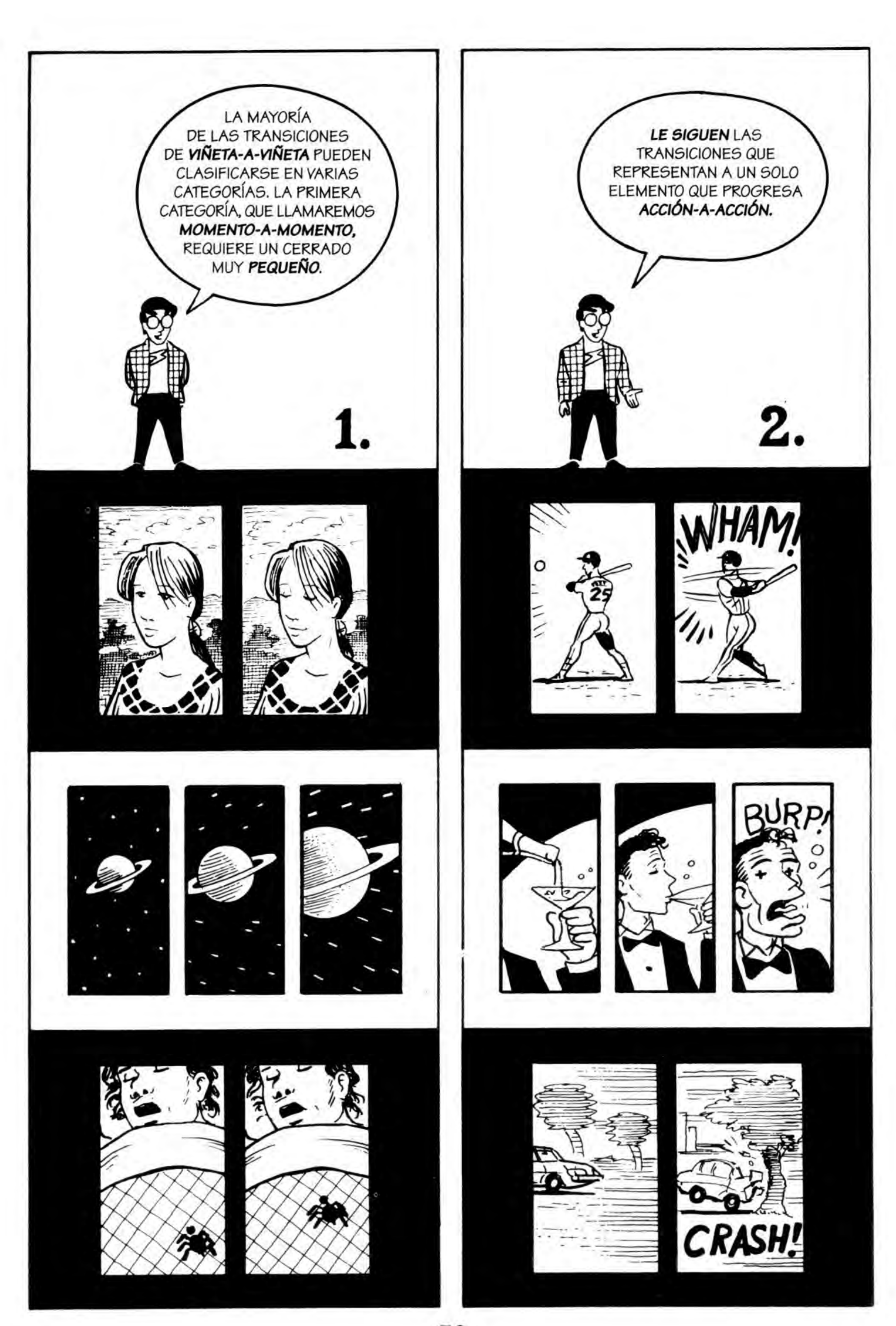











LA MAYORÍA DE LAS TRANSICIONES DE **VIÑETA-A-VIÑETA** PUEDEN CLASIFICARSE EN VARIAS CATEGORÍAS. LA PRIMERA CATEGORÍA, QUE LLAMAREMOS **MOMENTO-A-MOMENTO,** REQUIERE UN CERRADO MUY **PEQUEÑO.**
1.
LE SIGUEN LAS TRANSICIONES QUE REPRESENTAN A UN SOLO ELEMENTO QUE PROGRESA **ACCIÓN-A-ACCIÓN.**
2.
WHAM!
BURP!
CRASH!

LA **SIGUIENTE** CATEGORÍA NOS LLEVA DE **TEMA-A-TEMA,** SIGUIENDO UNA ESCENA O IDEA. NÓTESE EL GRADO DE **PARTICIPACIÓN DEL LECTOR** QUE SE REQUIERE PARA DAR **SENTIDO** A ESTAS TRANSICIONES.

3.

¡VAS A MORIR!
NO! NO!
EEYAA!!

¡PEOR NO PODÍA HABER SALIDO!
¡BUENO, AL MENOS JERRY NO HA TELEFONEADO!
RRIING!



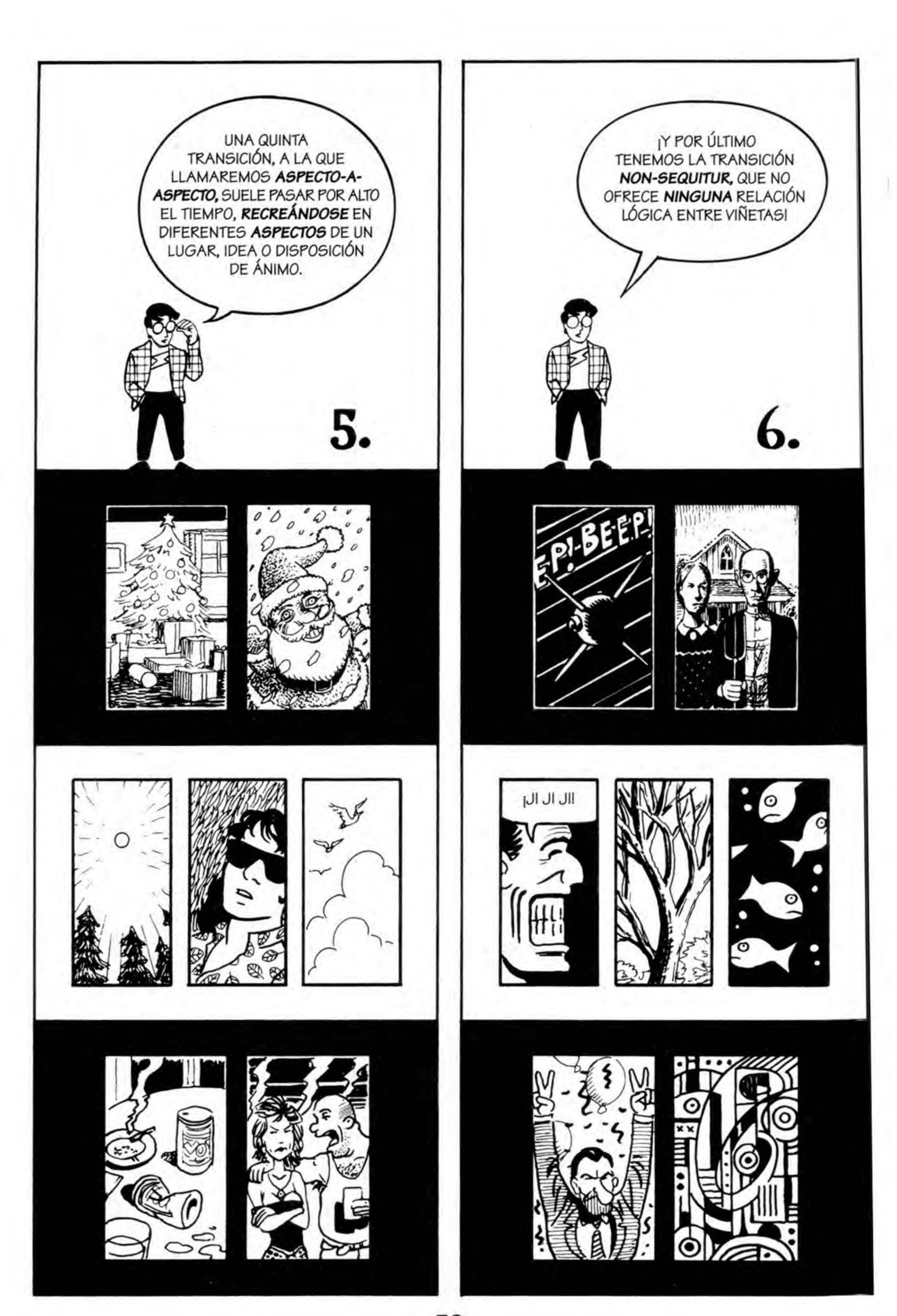
HAY QUE ECHAR MANO DEL **RAZONAMIENTO DEDUCTIVO** CUANDO SE PRESENTAN LAS TRANSICIONES **ESCENA-A-ESCENA,** QUE NOS TRANSPORTAN A **DISTANCIAS CONSIDERABLES** DE **TIEMPO** Y **ESPACIO.**

4.

¡NO SIEMPRE NOS ENGAÑARÁ!
DIEZ AÑOS DESPUÉS...

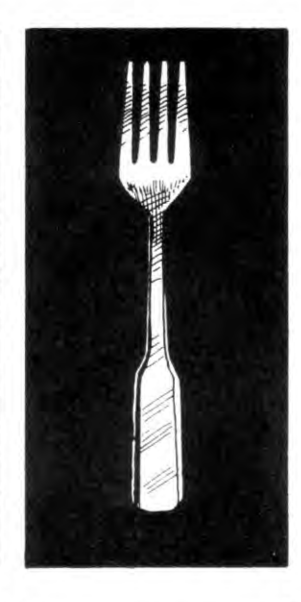
¡BOMBAY!
¡PARÍS!
¡NUEVA YORK!

¡NADIE SE SALVÓ DEL ACCIDENTE AÉREO!
¡SNIF! TIENES RAZÓN.
MIENTRAS...


UNA QUINTA TRANSICIÓN, A LA QUE LLAMAREMOS **ASPECTO-A-ASPECTO,** SUELE PASAR POR ALTO EL TIEMPO, **RECREÁNDOSE** EN DIFERENTES **ASPECTOS** DE UN LUGAR, IDEA O DISPOSICIÓN DE ÁNIMO.
5.
¡Y POR ÚLTIMO TENEMOS LA TRANSICIÓN **NON-SEQUITUR,** QUE NO OFRECE **NINGUNA** RELACIÓN LÓGICA ENTRE VIÑETAS!
6.
EP!-BEEP!
¡JI JI JI!


LA **ÚLTIMA** CATEGORÍA SUGIERE UNA **PREGUNTA** INTERESANTE: ¿CABE LA POSIBILIDAD DE QUE EN UNA SECUENCIA DE VIÑETAS ÉSTAS NO TENGAN **NINGUNA** RELACIÓN ENTRE SÍ?


YO, PERSONALMENTE, **NO** LO CREO.
POR MUY **DISPAR** QUE SEA UNA IMAGEN DE OTRA, SIEMPRE HAY UNA SUERTE DE...




...**ALQUIMIA** OBRANDO EN EL ESPACIO ENTRE VIÑETAS, QUE PUEDE AYUDARNOS A ENCONTRAR UN **SIGNIFICADO** O UNA **RESONANCIA** INCLUSO EN LA COMBINACIÓN MÁS **DISCORDANTE** QUE PUEDA DARSE.


TALES TRANSICIONES PUEDEN CARECER DE "SENTIDO" DESDE EL PUNTO DE VISTA TRADICIONAL, PERO AUN ASÍ SIEMPRE LLEGAR A **SUGERIR** UN **CIERTO** TIPO DE RELACIÓN.


BANG!


AL CREAR UNA SECUENCIA DE DOS O MÁS IMÁGENES, LAS **DOTAMOS** DE UNA **IDENTIDAD...**


...**COMÚN** Y **DOMINANTE**, OBLIGANDO AL LECTOR A CONSIDERARLAS COMO UN **TODO**.


POR **DIFERENTES** QUE PUEDAN SER, AHORA PERTENECEN A UN **MISMO ORGANISMO**.


¡¡PELIGRO!!


EL **CERRADO** COMO **SANGRE**, LOS **GUTTERS** COMO **VENAS...**


GE
BICYCL
PURC
CE



ESTE TIPO DE CLASIFICACIÓN ES, EN EL MEJOR DE LOS CASOS, UNA ***CIENCIA ERRÓNEA,*** PERO AL EMPLEAR NUESTRA ESCALA DE TRANSICIÓN COMO UN ***INSTRUMENTO...***

...PODEMOS EMPEZAR A DESENREDAR ALGUNOS DE LOS MISTERIOS QUE RODEAN AL ARTE INVISIBLE ***DE LA NARRATIVA DE LOS CÓMICS.***

LA ***MAYORÍA*** DE LOS ***TEBEOS*** AMERICANOS SE SIRVEN DE LAS TÉCNICAS NARRATIVAS INTRODUCIDAS POR ***JACK KIRBY,*** DE MANERA QUE VAMOS A EXAMINAR ESTE CÓMIC DE LEE-KIRBY DE 1966.



EN TOTAL, CUENTO ***NOVENTA Y CINCO*** TRANSICIONES VIÑETA-A-VIÑETA. VAMOS A VER CÓMO SE DESGLOSAN ***PROPORCIONALMENTE.***



CON DIFERENCIA, EL TIPO MÁS CORRIENTE DE TRANSICIÓN EN EL DIBUJO DE KIRBY ES ***ACCIÓN-A-ACCIÓN.*** CUENTO SESENTA Y DOS EN LA HISTORIA, ALREDEDOR DE UN SESENTA Y CINCO POR CIENTO DEL NÚMERO TOTAL.





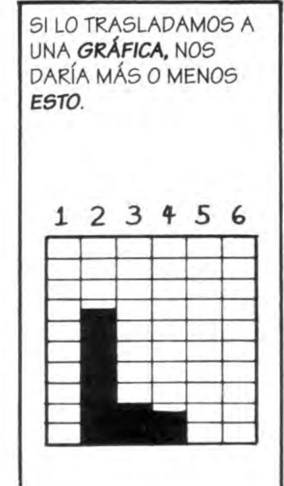
(RECONSTRUIDAS Y SIMPLIFICADAS PARA MAYOR CLARIDAD.)

LAS TRANSICIONES ***TEMA-A-TEMA*** CONSTITUYEN ***DIECINUEVE,*** APROXIMADAMENTE EL ***VEINTE POR CIENTO*** DEL NÚMERO TOTAL.







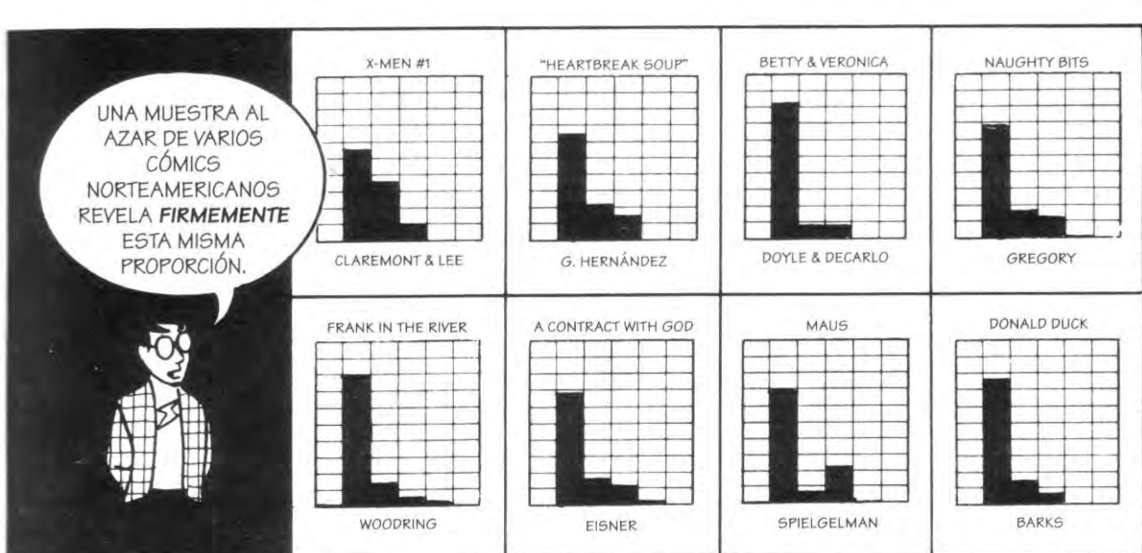


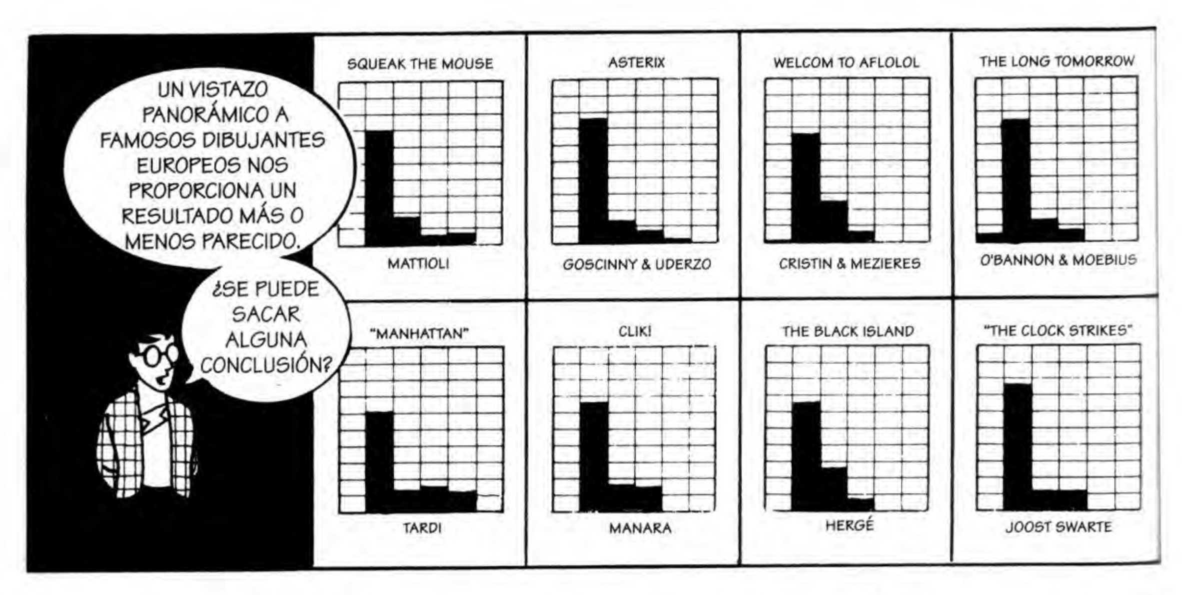




¡PERO LOS ESTILOS DE HERGÉ Y DE KIRBY ***NO*** SE PARECEN! ¡EN REALIDAD SON ***RADICALMENTE OPUESTOS***!

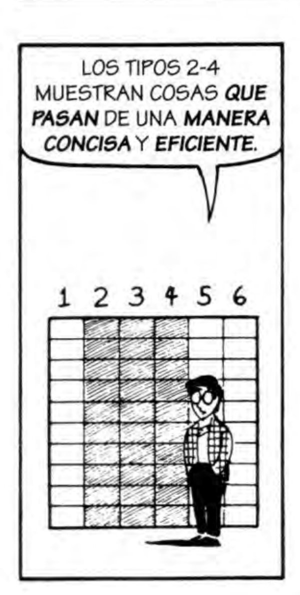


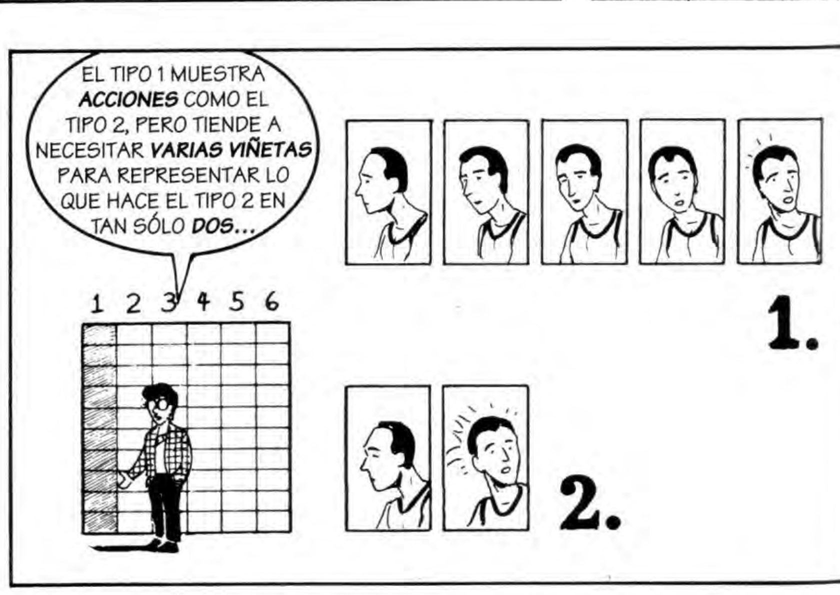



UN VISTAZO PANORÁMICO A FAMOSOS DIBUJANTES EUROPEOS NOS PROPORCIONA UN RESULTADO MÁS O MENOS PARECIDO.
¿SE PUEDE SACAR ALGUNA CONCLUSIÓN?
SQUEAK THE MOUSE
MATTIOLI
ASTERIX
GOSCINNY & UDERZO
WELCOM TO AFLOLOL
CRISTIN & MEZIERES
THE LONG TOMORROW
O'BANNON & MOEBIUS
"MANHATTAN"
TARDI
CLIK!
MANARA
THE BLACK ISLAND
HERGÉ
"THE CLOCK STRIKES"
JOOST SWARTE

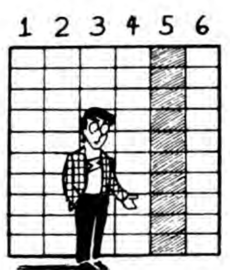

WHAM!
2
META
CLIK!
3
¡NO SIEMPRE NOS ENGAÑARÁ!
DIEZ AÑOS DESPUÉS...
4
¿BASTAN ESTAS TRES TRANSICIONES PARA PODER CONTAR UNA HISTORIA EN CÓMIC?


SI ENTENDEMOS POR HISTORIA UNA SERIE DE **ACONTECIMIENTOS** CONECTADOS ENTRE SÍ, SE ENTIENDE EL PREDOMINIO DE LOS TIPOS 2-4.


LOS TIPOS 2-4 MUESTRAN COSAS **QUE PASAN** DE UNA **MANERA CONCISA** Y **EFICIENTE**.
1 2 3 4 5 6


EL TIPO 1 MUESTRA **ACCIONES** COMO EL TIPO 2, PERO TIENDE A NECESITAR **VARIAS VIÑETAS** PARA REPRESENTAR LO QUE HACE EL TIPO 2 EN TAN SÓLO **DOS...**
1 2 3 4 5 6
1.
2.

¡...MIENTRAS QUE EN EL TIPO **QUINTO**, POR DEFINICIÓN, ***"NO PASA"*** NADA EN ABSOLUTO!















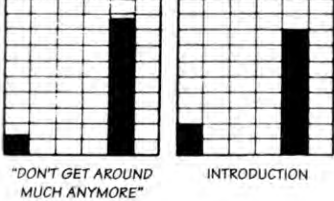




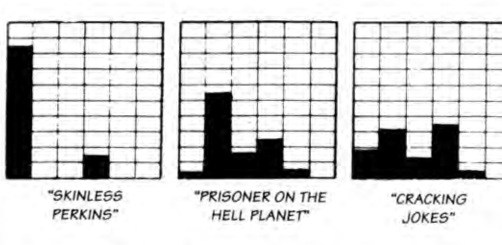
HAY CÓMICS EXPERIMENTALES, COMO LOS DE LA PRIMERA ÉPOCA DE **ART SPIEGELMAN,** QUE EXPLORAN TODA UNA GAMA DE TRANSICIONES...

...AUNQUE, POR LO GENERAL, AL SERVICIO DE HISTORIAS Y TEMAS IGUALMENTE RADICALES.

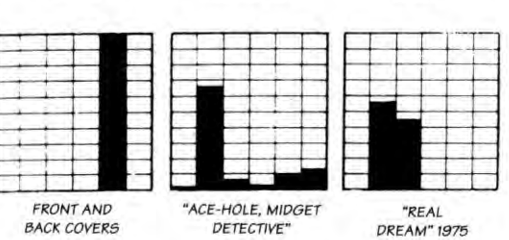
HISTORIAS SELECCIONADAS DE LA ANTOLOGÍA DE SPIEGELMAN:



"DON'T GET AROUND MUCH ANYMORE" — INTRODUCTION — *"MAUS" (ORIGINAL)*



"SKINLESS PERKINS" — *"PRISONER ON THE HELL PLANET"* — *"CRACKING JOKES"*

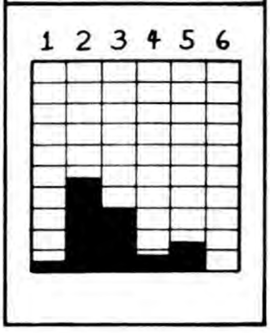


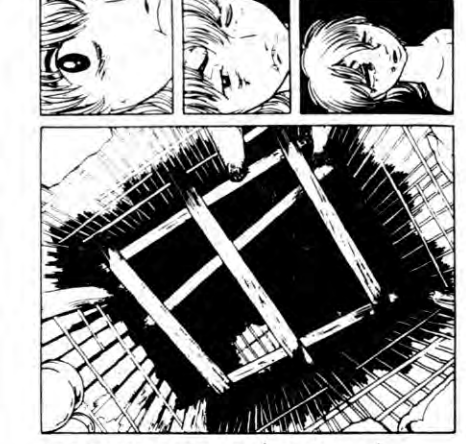
FRONT AND BACK COVERS — *"ACE-HOLE, MIDGET DETECTIVE"* — *"REAL DREAM" 1975*

PERO ANTES DE CONCLUIR QUE LOS TIPOS 2-4 TIENEN EL MONOPOLIO DE LA NARRACIÓN ***DIRECTA***, ECHEMOS OTRO VISTAZO A ***OSAMU TEZUKA*** DE ***JAPÓN***.



TEZUKA SE ENCUENTRA A GRAN DISTANCIA DE SPIEGELMAN Y SU NARRATIVA ES CLARA Y DIRECTA. ***¡PERO QUÉ GRÁFICA LE SALE!***





¿SE PUEDE SABER QUÉ **PASA** AQUÍ?

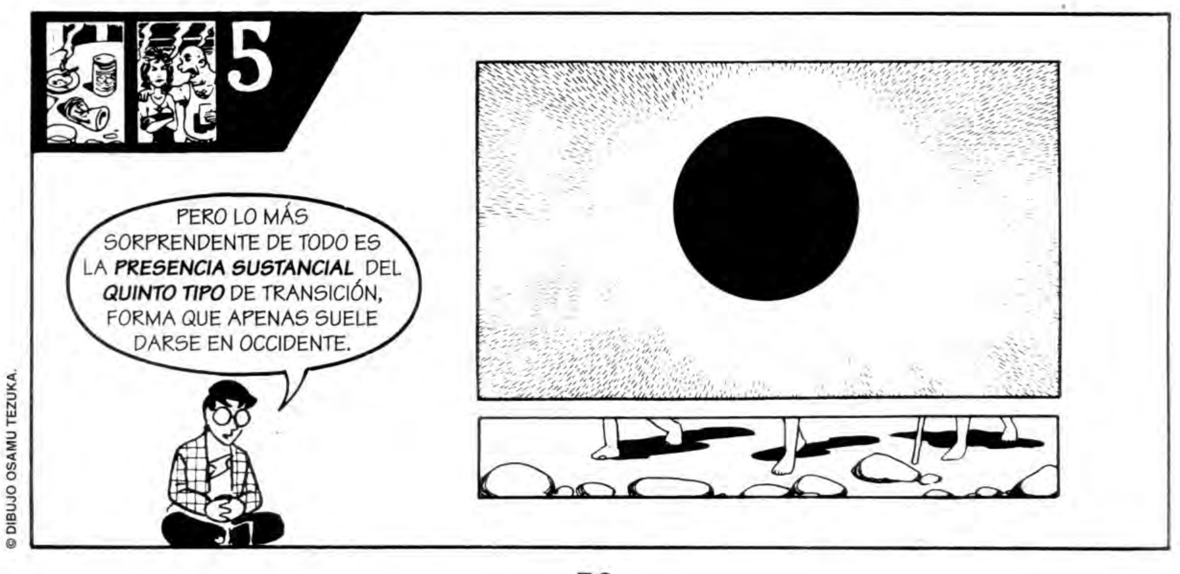








¡ADREIUQZI A AHCERED ED REEL ED ETADRÉUCA¡



LAS TRANSICIONES ***ASPECTO-A-ASPECTO*** HAN VENIDO SIENDO, YA DESDE UN PRINCIPIO, PARTE INTEGRAL DE LA GENERALIDAD DE LOS TEBEOS JAPONESES.







EMPLEADAS POR LO GENERAL PARA ESTABLECER UNA ***DISPOSICIÓN DE ÁNIMO*** O UNA ***SENSACIÓN DE LUGAR,*** EL TIEMPO PARECE HABERSE ***DETENIDO*** EN ESTAS COMBINACIONES MUDAS Y CONTEMPLATIVAS.







EN CUANTO A LA SECUENCIA, AUNQUE VÁLIDA COMO RECURSO, PARECE AQUÍ MENOS IMPORTANTE QUE EN OTRAS TRANSICIONES.



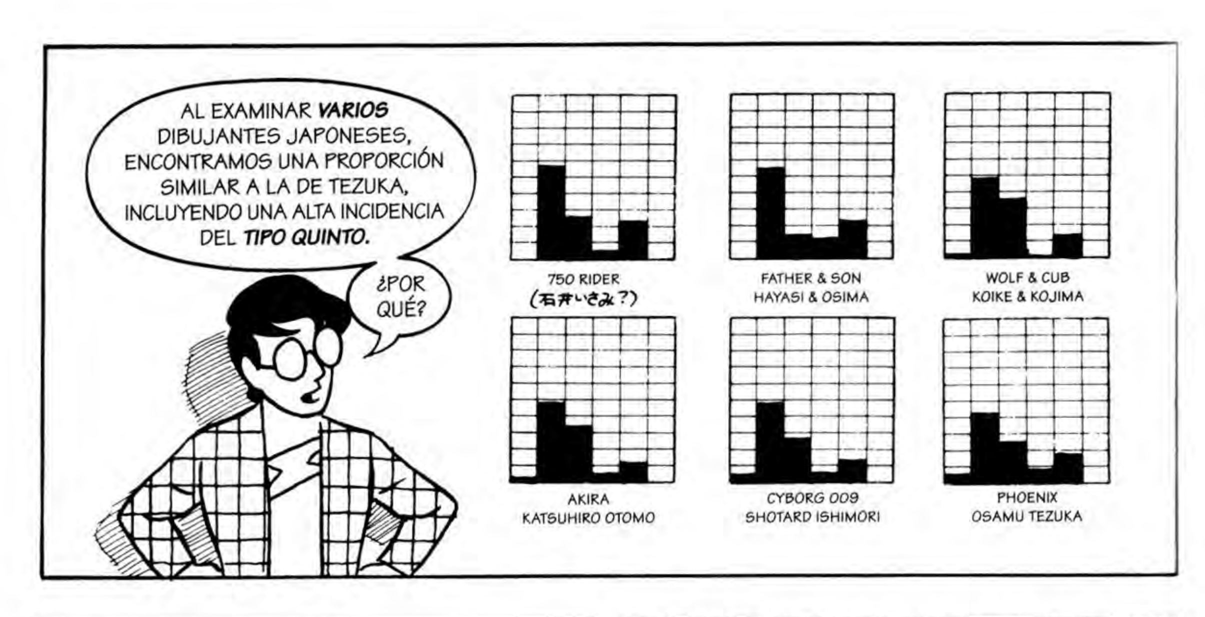
AQUÍ, EN VEZ DE SERVIR COMO PUENTE ENTRE MOMENTOS ***SEPARADOS,*** EL LECTOR TIENE QUE ENSAMBLAR UN SOLO MOMENTO ECHANDO MANO DE FRAGMENTOS DISEMINADOS.









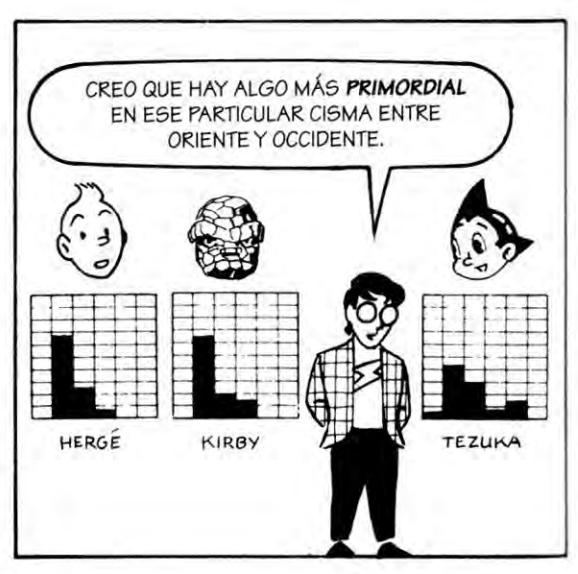

AL EXAMINAR **VARIOS** DIBUJANTES JAPONESES, ENCONTRAMOS UNA PROPORCIÓN SIMILAR A LA DE TEZUKA, INCLUYENDO UNA ALTA INCIDENCIA DEL **TIPO QUINTO.**
¿POR QUÉ?
750 RIDER
FATHER & SON HAYASI & OSIMA
WOLF & CUB KOIKE & KOJIMA
AKIRA KATSUHIRO OTOMO
CYBORG 009 SHOTARD ISHIMORI
PHOENIX OSAMU TEZUKA


PUEDE QUE **LA EXTENSIÓN** SEA UNO DE LOS FACTORES. LA MAYORÍA DE LOS CÓMICS JAPONESES APARECEN PRIMERO EN ENORMES **ANTOLOGÍAS**, DONDE NO SE SIENTEN PRESIONADOS A MOSTRAR, EN CADA ENTREGA, UN MONTÓN DE **"ACONTECIMIENTOS".**
X-MEN


UNA SOLA HISTORIA PUEDE ALCANZAR, FÁCILMENTE VARIOS **MILES** DE PÁGINAS.


AL SER ASÍ, PUEDEN DEDICAR DOCENAS DE VIÑETAS A MOSTRAR UN **LENTO MOVIMIENTO CINEMATOGRÁFICO** O A PONER DE RELIEVE UNA **DISPOSICIÓN DE ÁNIMO.**


PERO NO CREO QUE **LAS HISTORIAS LARGAS** SEAN EL **ÚNICO** FACTOR, NI TAN SIQUIERA EL MÁS **IMPORTANTE.**


CREO QUE HAY ALGO MÁS **PRIMORDIAL** EN ESE PARTICULAR CISMA ENTRE ORIENTE Y OCCIDENTE.
HERGÉ
KIRBY
TEZUKA




MMM... ¿DÓNDE ESTÁ- BAMOS?
AH, SÍ...


EN OCCIDENTE, EL ARTE Y LA LITERATURA TRADICIONALES NO SUELEN ANDARSE CON RODEOS. EN LÍNEAS GENERALES, SOMOS UNA CULTURA QUE VA AL GRANO.


PERO ORIENTE CUENTA CON UNA RICA TRADICIÓN DE OBRAS DE ARTE CÍCLICAS E INTRINCADAS.


LOS TEBEOS JAPONESES PUEDEN SER LOS HEREDEROS DE ESA TRADICIÓN, SI ES CIERTO LO DEL REFRÁN QUE DICE "DE TAL PALO, TAL ASTILLA".


MEDIANTE ESTA Y OTRAS TÉCNICAS NARRATIVAS, LOS JAPONESES OFRECEN UNA VISIÓN DE LOS TEBEOS MUY DIFERENTE DE LA NUESTRA.


Y ES QUE EN EL JAPÓN, MÁS QUE EN NINGUNA OTRA PARTE, EL CÓMIC ES UN ARTE...





EN LAS BELLAS ARTES, ESO HA SIGNIFICADO UN ENFOQUE MAYOR EN LAS RELACIONES ***FIGURA/TIERRA*** Y ***"ESPACIO NEGATIVO".***

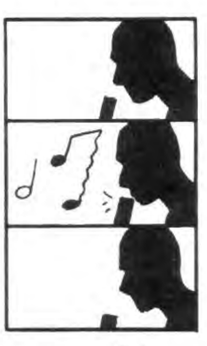


"LA GRAN OLA DE KANAG AWA" DE HOKUSAI (ALREDEDOR DE 1829) (VUELVA DEL REVÉS ESTE DIBUJO PARA VER LA OTRA OLA DEL ESPACIO NEGATIVO... EL YIN Y EL YANG DE LA NATURALEZA).

EN LA MÚSICA, ASIMISMO, MIENTRAS LA TRADICIÓN OCCIDENTAL CLÁSICA PONÍA EL ÉNFASIS EN LOS MUNDOS ACOPLADOS Y CONTINUOS DE MELODÍA Y ARMONÍA, LA MÚSICA CLÁSICA ORIENTAL CONCEDÍA GRAN IMPORTANCIA AL PAPEL DEL ***SILENCIO.***



OESTE



ESTE

EN EL ÚLTIMO O ÚLTIMOS DOS ***SIGLOS,*** LA INFLUENCIA ***OCCIDENTAL*** HA RECORRIDO ***ORIENTE,*** Y, DE LA MISMA MANERA, CONCEPTOS ORIENTALES Y AFRICANOS DE ***RITMO*** Y ***FRAGMENTACIÓN*** HAN INVAVIDO ***OCCIDENTE.***









EL ÉNFASIS TRADICIONAL DEL ARTE OCCIDENTAL ACERCA DE LA SUPREMACÍA DE LOS **PRIMEROS PLANOS** Y **CONTINUIDAD DE TONOS** DIO PASO A LA **FRAGMENTACIÓN** Y A UN NUEVO CONCEPTO DEL **PLANO PICTÓRICO.**



FACSÍMIL DE "FIGURA" DE PABLO PICASSO 1948

¿QUÉ NOMBRE DIRÍAIS QUE TIENE ESTE CUADRO?*





*RESPUESTA: LA GRAN "N"
(VER PÁGINA 216)






























































































* "BRUM" ES CORTESÍA DE M. FEAZELL.


HE AQUÍ UNA HISTORIA.


PROMÉTEME NO CONDUCIR SI BEBES, CARL.
PROMETIDO.


BRUM!


¡HE LLEGADO!


¡HOLA, CARL!
¡HOLA, DAISY!


CARL, NO PUEDO SALIR CONTIGO ESTA NOCHE.
¡VAYA!


¿Y **AHORA** QUÉ HAGO?


COMPRARÉ UNAS **CERVEZAS**.


GLUG! GLUG!


CRASH!


R.I.P. CARL
FIN


HE AQUÍ UNA HISTORIA.


PROMÉTEME NO CONDUCIR SI BEBES, CARL.
PROMETIDO.


GLUG! GLUG!


CRASH!


R.I.P. CARL
FIN


EN EL ARTE DEL CÓMIC CUENTA TANTO LA **SUSTRACCIÓN** COMO LA **ADICIÓN.**
PROMÉTEME NO CONDUCIR SI BEBES, CARL.
PROMETIDO.
R.I.P. CARL
FIN


Y DAR CON EL EQUILIBRIO ENTRE ***LO DEMASIADO*** Y ***LO DEMASIADO POCO*** ES CRUCIAL PARA TODO CREADOR DEL MUNDO DEL CÓMIC.


PARA ALCANZAR ESE EQUILIBRIO, LOS HISTORIETISTAS HACEN SUPOSICIONES ACERCA DE LAS EXPERIENCIAS DE LOS LECTORES.
ALGUNAS SON MUY EVIDENTES, COMO LA SUPOSICIÓN DE QUE ESTAS DOS VIÑETAS SERÁN CAPTADAS POR EL LECTOR COMO UN OJO QUE SE CIERRA.


A NO SER QUE AL LECTOR LE DÉ POR LEERLAS DE IZQUIERDA A DERECHA.



CUANDO EL CERRADO **ENTRE** VIÑETAS COBRA INTENSIDAD, LA INTERPRETACIÓN DEL LECTOR SE VUELVE MUCHO MÁS ***ELÁSTICA.***





Y ***CONSEGUIR ESE PROPÓSITO*** SE VUELVE MÁS DIFÍCIL PARA EL ***CREADOR.***














LOS LECTORES ENFRENTADOS A VIÑETAS COMO **ÉSTAS** TENDRÁN INTERPRETACIONES **SUSTANCIALMENTE DIFERENTES.**
CLAK! CLAK! CLAK!


AL CONCEBIR **IMÁGENES** BASADAS EN ESTOS MEROS **FRAGMENTOS,** EL LECTOR ESTÁ **SIRVIÉNDOSE DEL CERRADO,** AL IGUAL QUE...
WHOOSH!
Splip Splip


?
Ding! Ding!
...EH... AL IGUAL QUE EL LECTOR COMPLETA UNA ACCIÓN O IDEA **ENTRE...**

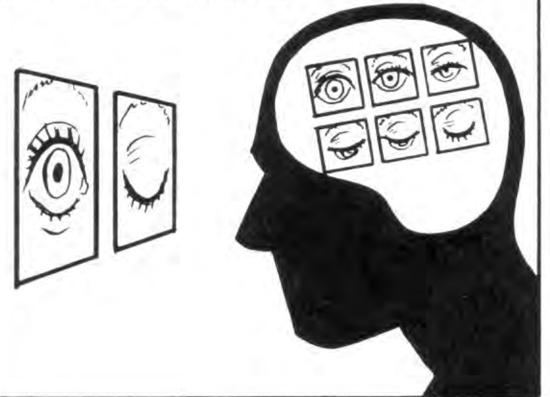

¡AY!
¡AY!
Ding! Ding!
¡EJEM! O SEA, IGUAL QUE EL LECTOR COMPLETA...


...UNA ACCIÓN O... **¡AY! ¡AY!**
¡YA BASTA!
Ding! Ding!
¡AY!


Ding! Ding!
¡AY!


CUALESQUIERA QUE SEAN LOS MISTERIOS DEL INTERIOR DE LAS VIÑETAS, LO QUE ME PARECE MÁS INTERESANTE ES EL PODER DE CERRADO **ENTRE** VIÑETAS.


ALGO **EXTRAÑO Y MARAVILLOSO** SUCEDE EN ESAS **TIRAS BLANCAS DE PAPEL.**


YA SABEMOS QUE LOS CÓMICS HACEN TRABAJAR A LA MENTE COMO UNA SUERTE DE **INTERMEDIARIO,** RELLENANDO LOS VACÍOS ENTRE VIÑETAS COMO UN PRODUCTOR DE DIBUJOS ANIMADOS... PERO YO CREO QUE HAY ALGO MÁS QUE ESO.

ECHEMOS OTRO VISTAZO AL ***QUINTO TIPO*** DE TRANSICIÓN, EL QUE GOZA DE TANTA POPULARIDAD EN JAPÓN.
VAMOS A VER UNA SECUENCIA DE CUATRO VIÑETAS QUE TIENE LUGAR EN UNA COCINA DE LAS DE ANTES.
1 2 3 4 5 6




CHOP!
CHOP!
CHOP!




K TIK TIK TIK TIK

LA MAYORÍA DE VOSOTROS NO HA DE TENER DIFICULTAD PARA **PERCATARSE,** CON ESAS SOLAS CUATRO VIÑETAS, DE QUE SE ENCUENTRA EN UNA COCINA.

MEDIANTE ***UN ALTO GRADO DE CERRADO,*** A CUALQUIERA LE BASTA CON ESOS DIBUJOS FRAGMENTADOS PARA CONSTRUIR UNA ESCENA ENTERA.

¡AHORA BIEN, LA ESCENA QUE IMAGINAS CON AYUDA DE ESAS ***CUATRO*** VIÑETAS ES ***MUY DIFERENTE*** DE LA CONSTRUIDA CON UNA VIÑETA TRADICIONAL QUE NOS MOSTRARÁ TODA LA COCINA EN UN SOLO ENFOQUE!

VUELVE A MIRARLA.

TÚ YA HAS ESTADO EN UNA COCINA Y SABES EL RUIDO QUE HACE EL AGUA QUE HIERVE EN UN CAZO. ¿LO OYES SÓLO EN LA ***PRIMERA*** VIÑETA?

¿Y QUÉ ME DICES DEL RUIDO DEL ***TROCEO?*** ¿DURA SÓLO ***UNA VIÑETA*** O ***PERSISTE?*** ¿***HUELES*** ESA COCINA? ¿LA ***SIENTES?*** ¿LA ***CATAS?***

EL CÓMIC ES UN MEDIO ***MONOSENSORIAL.*** PARA PODER TRANSMITIRNOS TODO UN MUNDO DE EXPERIENCIAS, CUENTA CON TAN SÓLO ***UNO*** DE LOS *CINCO SENTIDOS.*



PERO ¿QUÉ PASA CON LOS OTROS ***CUATRO?***

























DADO QUE LA NOCIÓN DE CARICATURA YA EXISTE EN EL LECTOR, TIENDE ÉSTA A FLUIR FÁCILMENTE POR EL TERRITORIO CONCEPTUAL **ENTRE VIÑETAS.**









IDEAS FLUYENDO UNAS EN OTRAS **ININTERRUMPIDAMENTE.**

LAS IMÁGENES REALISTAS, EN CAMBIO, LO TIENEN MÁS ***DIFÍCIL.*** CUENTAN CON UNA EXISTENCIA BÁSICAMENTE VISUAL QUE NO SE DEJA TRASVASAR CON FACILIDAD AL REINO DE LAS IDEAS.



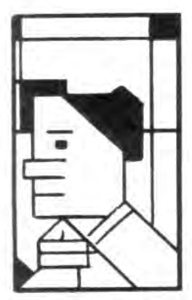




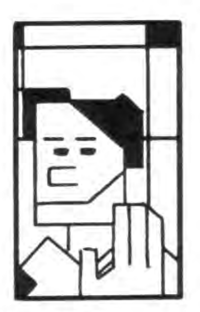
Y ASÍ, LO QUE PARECÍA UNA SERIE DE MOVIMIENTOS CONTINUOS EN EL EJEMPLO ANTERIOR, AQUÍ PARECE MÁS BIEN UNA SERIE DE ***IMÁGENES CONGELADAS...***



IGUALMENTE, OPINO QUE CUANDO EL CÓMIC SE APROXIMA AL ÁREA ABSTRACTA DEL ***PLANO PICTÓRICO,*** EL CERRADO SE VUELVE MÁS DIFÍCIL, AUNQUE POR RAZONES DIFERENTES.







SON LAS ***PROPIEDADES UNIFICADAS*** DEL ***DIBUJO,*** LAS QUE NOS HACEN PERCIBIR LA PÁGINA COMO UN ***TODO,*** EN VEZ DE FIJARNOS EN SUS COMPONENTES INDIVIDUALES, LAS ***VIÑETAS.***







LOS CREADORES DEL CÓMIC NOS INVITAN A QUE PARTICIPEMOS EN UN ***BAILE SILENCIOSO*** DE LO ***VISTO*** Y ***LO NO VISTO.***

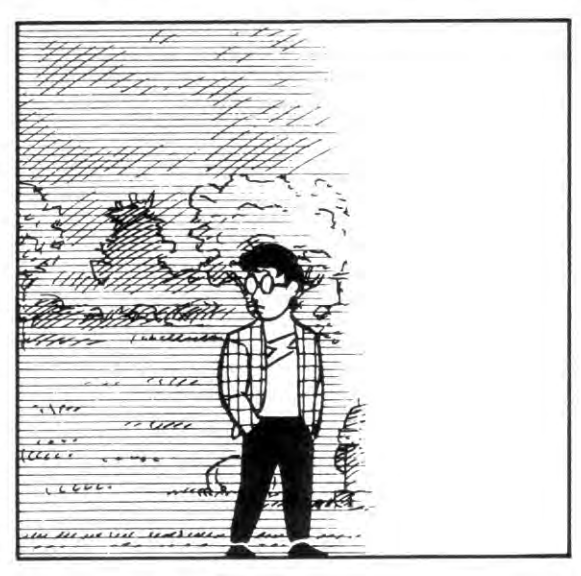
LO ***VISIBLE*** Y LO ***INVISIBLE.***






AQUÍ, EN MI ESTUDIO, ME HE ESFORZADO POR DOMINAR ESE PROCESO PARA PODER EXPRESAR MI PUNTO DE VISTA.
NO HE HECHO SINO MOSTRARTE EL CAMINO. NO VOY A LLEVARTE A UN SITIO AL QUE NO TE APETEZCA IR.


SÓLO PUEDO HACER **SUPOSICIONES** SOBRE TI Y CONFIAR EN QUE SEAN **ACERTADAS...**



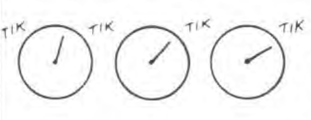

...DEL MISMO MODO QUE **DÍA TRAS DÍA** DAMOS POR SENTADO QUE LO QUE VEMOS NO ES MÁS QUE UNA PARTE.


LO ÚNICO QUE TE PIDO ES UN POCO DE **FE...**
...Y UN **MUNDO** DE **IMAGINACIÓN.**





Y **ENTRE** ESOS MOMENTOS INMÓVILES -ENTRE VIÑETAS- NOSOTROS LLENAMOS LOS ***MOMENTOS INTERMEDIOS***, CREANDO ASÍ LA ILUSIÓN DE ***TIEMPO Y MOVIMIENTO.***



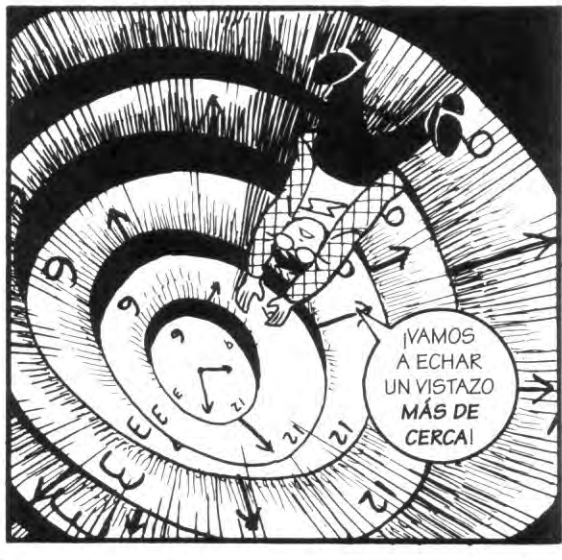
COMO UNA LÍNEA TENDIDA ENTRE DOS PUNTOS.















¡YA EL DESTELLO DE UNA LÁMPARA FLASH TIENE UNA CIERTA **DURACIÓN**, BREVE, CLARO ESTÁ, PERO NO **INSTANTÁNEA**!



MÁS LENTA ES LA DURACIÓN DE CADA **PALABRA.** EL TÍO HENRY, **POR SÍ SOLO,** EMPLEA SU BUEN SEGUNDO EN ESTA VIÑETA, SOBRE TODO SI TENEMOS EN CUENTA QUE LA PALABRA **"¡SONRÍE!"** PRECEDE AL FOGONAZO DEL **FLASH.**



ASIMISMO, LOS SIGUIENTES BOCADILLOS TIENEN QUE **SEGUIR** AL FOGONAZO DEL FLASH, CON LO QUE SE VA AÑADIENDO **MÁS** TIEMPO.



ASÍ COMO LAS VIÑETAS Y LOS INTERMEDIOS **ENTRE** ELLAS CREAN LA ILUSIÓN DEL TIEMPO MEDIANTE EL CERRADO, LAS PALABRAS INTRODUCEN EL TIEMPO REPRESENTANDO LO QUE TAN SÓLO PUEDE EXISTIR EN EL TIEMPO: **EL SONIDO.**



CON SUS **ACCIONES** Y SUS **REACCIONES,** UNA VIÑETA COMO LA PRESENTE PUEDE DURAR SU BUEN **MEDIO MINUTO** O ASÍ.

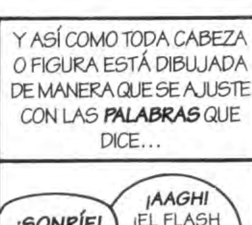

SIN EMBARGO, ¿CÓMO NO VA A SER UN **SOLO MOMENTO**? LA **FOTOGRAFÍA** Y AL **ARTE REALISTA** HAN **ADIESTRADO** DE TAL MANERA NUESTRA FORMA DE MIRAR QUE CAPTAMOS UNA IMAGEN COMO UN **SOLO MOMENTO EN EL TIEMPO.**


¡AHORA BIEN, LAS ACCIONES QUE VEMOS DESARROLLARSE **NO PUEDEN** ACAECER A UN MISMO TIEMPO!

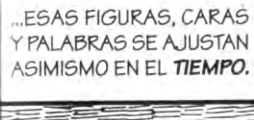

HE AQUÍ OTRO MODO DE ENFOCAR EL PROBLEMA: SUPONGAMOS QUE EL TIEMPO ES COMO UNA **CUERDA.**


CADA CENTÍMETRO REPRESENTA UN **SEGUNDO.**


LA CUERDA SE ENROSCARÍA MÁS O MENOS **ASÍ** A LO LARGO DE LA VIÑETA.
SIMPLIFICADO, CLARO, YA QUE CADA BOCADILLO TIENE SUS **TORCIMIENTOS** Y **VUELTAS.**


Y ASÍ COMO TODA CABEZA O FIGURA ESTÁ DIBUJADA DE MANERA QUE SE AJUSTE CON LAS **PALABRAS** QUE DICE…


¡SONRÍE!
PAF!
¡AAGH! ¡EL FLASH ME CIEGA, TÍO HENRY!
¡JE, JE, JE!













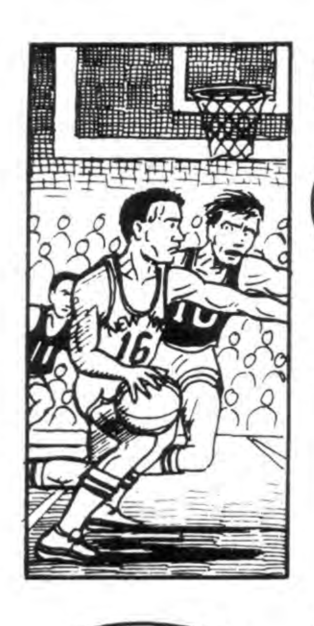
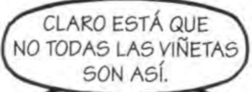




¡EN CIERTO SENTIDO ESTA VIÑETA POR SÍ SOLA CONCUERDA A LA PERFECCIÓN CON NUESTRA **DEFINICIÓN** DE CÓMIC! LO ÚNICO QUE PRECISA ES UNOS CUANTOS **"GUTTERS"** PARA **ACLARAR LA SECUENCIA.**



UNA VIÑETA QUE FUNCIONA COMO **VARIAS** VIÑETAS.



CLARO ESTÁ QUE NO TODAS LAS VIÑETAS SON ASÍ.

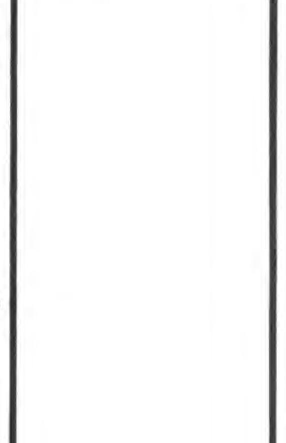
¡SE SUELE CREER Y NO SIN RAZÓN QUE UNA VIÑETA MUDA COMO ÉSTA REPRESENTA UN **SOLO MOMENTO**!

¡SE ESTÁ DEJANDO LA PIEL, CHICOS!

PERO ESO DEJA DE SER CIERTO EN CUANTO SE INTRODUCE **SONIDO**...

AHORA BIEN, SI AÑADIMOS UN CARTUCHO DE TEXTO, EL SOLO MOMENTO SE **MANTIENE.**

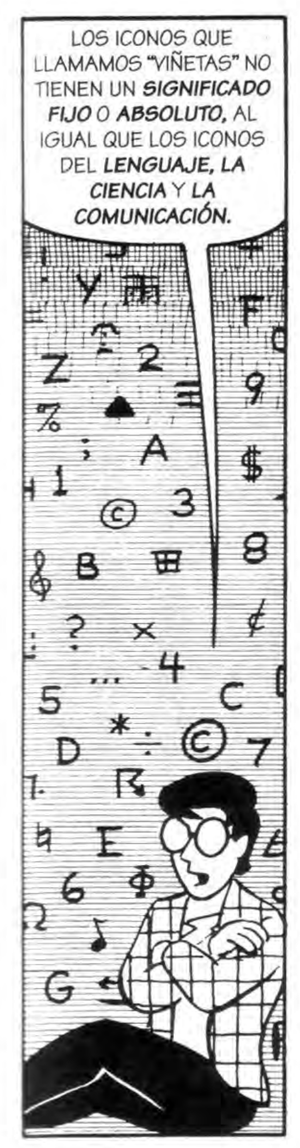
SE ESTABA DEJANDO LA PIEL, CUANDO...

ESTAS DISTINTAS FORMAS QUE LLAMAMOS **VIÑETAS** ENCIERRAN EN SUS RECUADROS A TODOS LOS ICONOS QUE FORMAN EL **VOCABULARIO DE LOS CÓMICS.**


A TODOS MENOS A **UNO.**

PUES ASÍ COMO EL ÓRGANO MÁS GRANDE DEL CUERPO ES... LA **PIEL,** Y RARA VEZ SE LA CONSIDERA UN ÓRGANO...

¡...OTRO TANTO OCURRE CON LA VIÑETA **MISMA,** QUE SE SUELE PASAR POR ALTO, CUANDO EN REALIDAD ES EL **ICONO** MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIETA!



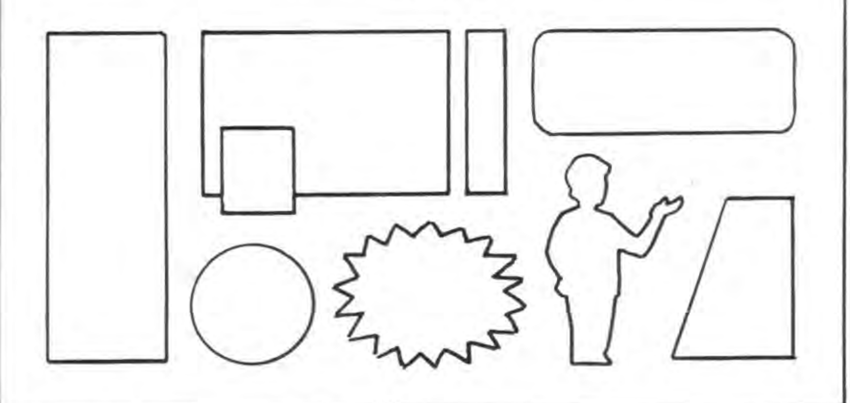




LA **DURACIÓN** DE ESE TIEMPO Y LAS **DIMENSIONES** DE ESE ESPACIO SE DEFINEN MÁS POR EL **CONTENIDO** DE LA VIÑETA QUE POR LA **MISMA** VIÑETA.*

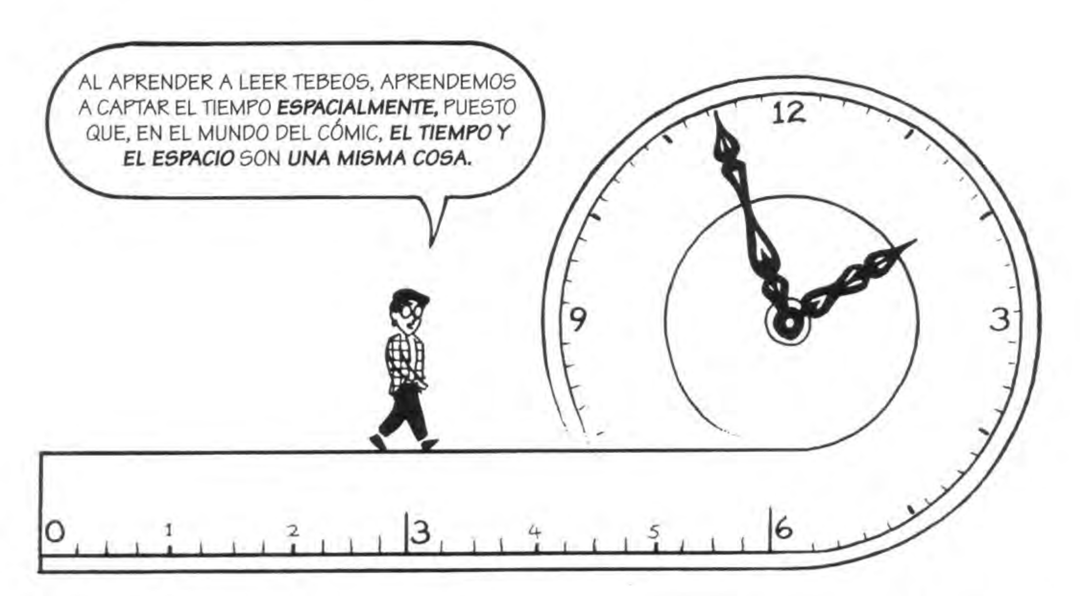


AHORA BIEN, LA **FORMA** DE LAS VIÑETAS VARÍA **CONSIDERABLEMENTE,** Y AUNQUE LA DIFERENCIA EN LA FORMA NO AFECTA AL **"SIGNIFICADO"** ESPECÍFICO DE LAS VIÑETAS RESPECTO AL TIEMPO, SÍ PUEDEN AFECTAR A LA **EXPERIENCIA** DEL LECTOR.





* EISNER TRATA LA CUESTIÓN EN EL APARTADO "EL TIEMPO ENMARCADO" DE SU LIBRO EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL.


AL APRENDER A LEER TEBEOS, APRENDEMOS A CAPTAR EL TIEMPO ESPACIALMENTE, PUESTO QUE, EN EL MUNDO DEL CÓMIC, EL TIEMPO Y EL ESPACIO SON UNA MISMA COSA.
12
9
3
6
0
1
2
3
4
5
6


¡LO MALO ES QUE NO DISPONEMOS DE UNA GRÁFICA DE CONVERSIÓN!


LOS POCOS CENTÍMETROS QUE NOS TRANSPORTAN DE SEGUNDO EN SEGUNDO EN UNA SECUENCIA, PUEDEN TRANSPORTARNOS CIEN MILLONES DE AÑOS EN OTRA.
EN VENTA


COMO LECTORES, EXPERIMENTAMOS LA VAGA SENSACIÓN DE QUE MIENTRAS NUESTROS OJOS SE MUEVEN POR EL ESPACIO, TAMBIÉN SE MUEVEN POR EL TIEMPO... ¡PERO LO QUE NO LLEGAMOS A SABER ES CUÁNTO TIEMPO!


POR LO GENERAL NO CUESTA MUCHO ADIVINAR LA DURACIÓN DE UNA SECUENCIA, SIEMPRE QUE LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN ESA SECUENCIA NOS RESULTEN FAMILIARES.
ERA DE ESPERAR QUE MARY-ANNE SE LIARA CON GILLIGAN.
ESO CREO.


GRACIAS A LAS INNUMERABLES CONVERSACIONES QUE HEMOS MANTENIDO, ESTAMOS SEGUROS DE QUE UNA VIÑETA "PAUSA" COMO ÉSTA DURA POCOS SEGUNDOS.




AHORA BIEN, SI EL CREADOR DE ESTA ESCENA QUIERE **PROLONGAR** LA PAUSA, ¿QUÉ HA DE HACER? SALTA A LA VISTA QUE UNA SOLUCIÓN SERÍA LA DE AÑADIR MÁS VIÑETAS, PERO ¿NO HAY OTRA FORMA DE CONSEGUIRLO?


¿CREES QUE EL EQUIPO GANARÁ ESTE AÑO?








ESO CREO.


¿SERÁ POSIBLE HACER QUE UNA VIÑETA MUDA COMO ÉSA DURE **MÁS** TIEMPO? ¿Y SI AMPLIAMOS EL ESPACIO BLANCO **ENTRE VIÑETAS**? ¿NOTAMOS ALGUNA **DIFERENCIA**?


ME MEREZCO UN TRABAJO MEJOR. ¡PUEDO SER UN BUEN CIRUJANO!




ESO CREO.


HEMOS VISTO CÓMO SE PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO MEDIANTE EL **CONTENIDO** DE LA VIÑETA, EL **NÚMERO** DE VIÑETAS Y EL CERRADO **ENTRE** VIÑETAS. PERO AÚN HAY **ALGO MÁS.**


POR EXTRAÑO QUE PAREZCA, **LA FORMA** DE LA VIÑETA LLEGA A MARCAR **UNA DIFERENCIA** EN NUESTRA **PERCEPCIÓN** DEL TIEMPO. ¡SI BIEN ESTA VIÑETA ALARGADA TIENE EL MISMO "SIGNIFICADO" QUE SUS VERSIONES EN CORTO, LOGRA TRANSMITIR UNA **SENSACIÓN** DE MAYOR DURACIÓN!

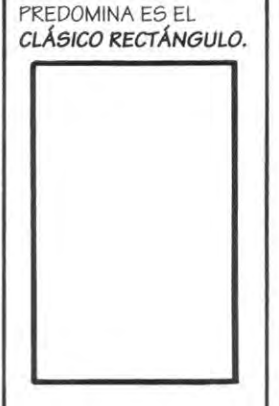

¡QUÉ BUENA ESTABA LA CHAVALA ESA, TÍO!




ESO CREO.







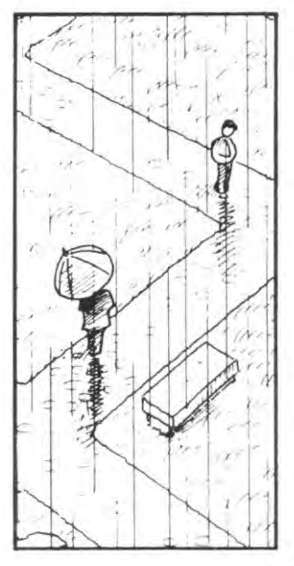






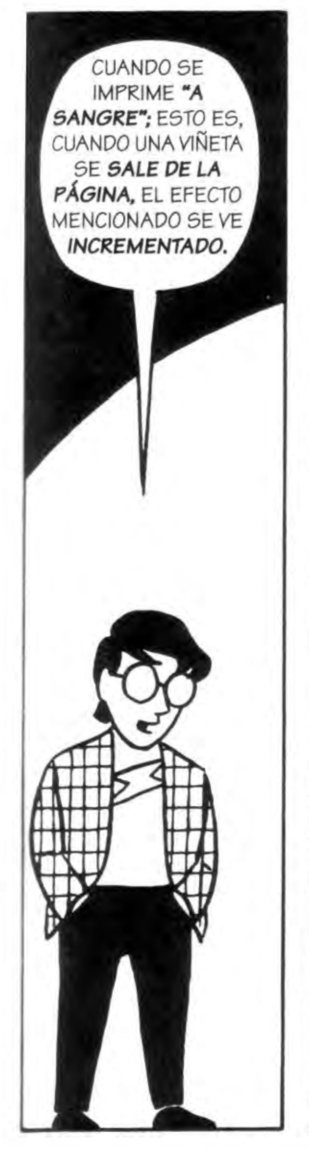


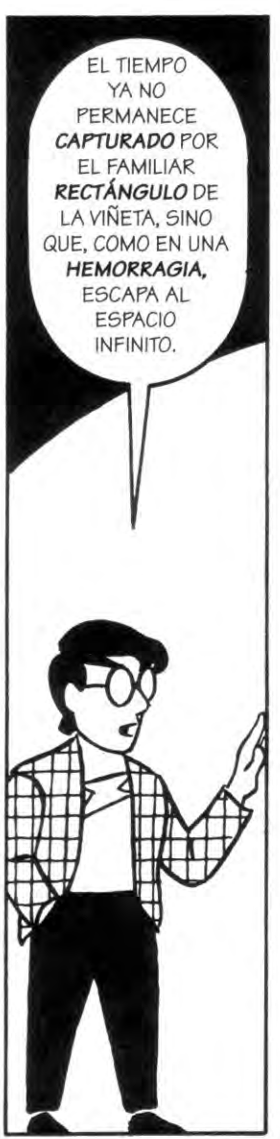
CUANDO EL **CONTENIDO** DE UNA VIÑETA MUDA NO OFRECE PISTAS EN CUANTO A SU **DURACIÓN,** PUEDE PRODUCIR UNA SENSACIÓN DE **INFINITUD**.

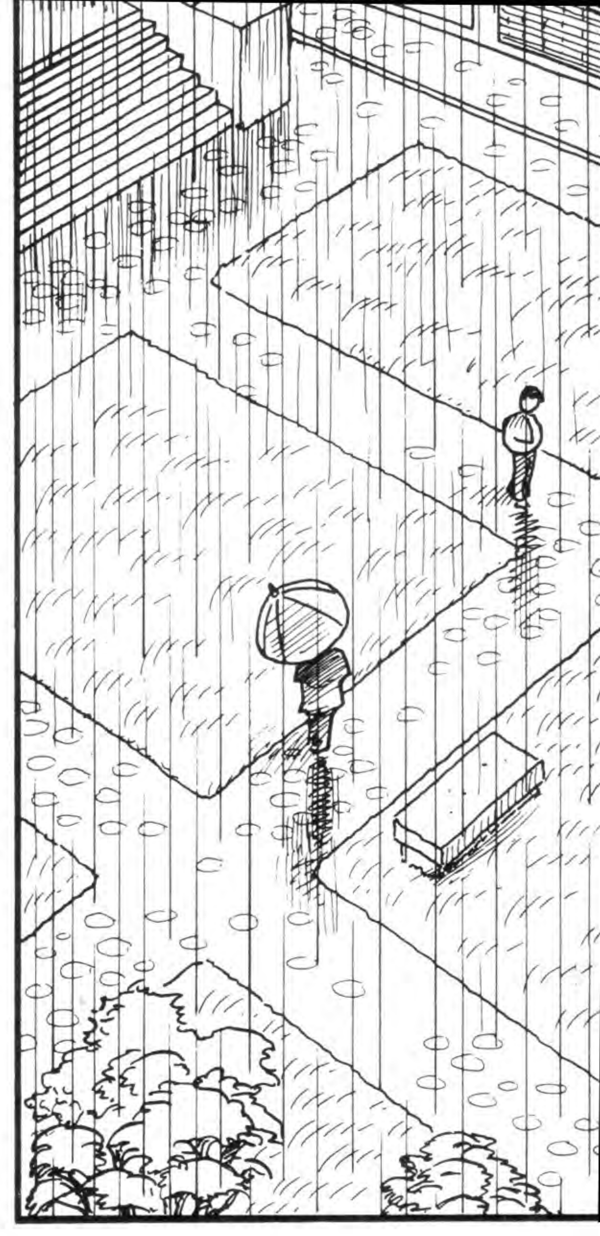







CUANDO SE IMPRIME **"A SANGRE";** ESTO ES, CUANDO UNA VIÑETA SE **SALE DE LA PÁGINA,** EL EFECTO MENCIONADO SE VE **INCREMENTADO.**


EL TIEMPO YA NO PERMANECE **CAPTURADO** POR EL FAMILIAR **RECTÁNGULO** DE LA VIÑETA, SINO QUE, COMO EN UNA **HEMORRAGIA,** ESCAPA AL ESPACIO INFINITO.




TALES IMÁGENES AYUDAN A **CREAR UNA ATMÓSFERA** O UNA **SENSACIÓN DE LUGAR** EN SECUENCIAS ENTERAS, SIRVIÉNDOSE DE SU **PRESENCIA SEMPITERNA.**

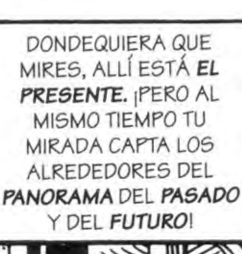

RECORDEMOS QUE SE TRATA DE UNA TÉCNICA MUY POPULAR EN JAPÓN Y SÓLO RECIENTEMENTE ADOPTADA EN OCCIDENTE.


EN LOS CÓMICS, COMO EN LAS PELÍCULAS, EN LA TELEVISIÓN Y EN LA "VIDA REAL" SIEMPRE ES **AHORA.**
ESTA VIÑETA Y **SÓLO** ESTA VIÑETA REPRESENTA EL **PRESENTE.**
CUALQUIER VIÑETA ANTERIOR, LA ÚLTIMA, POR EJEMPLO, REPRESENTA EL **PASADO.**

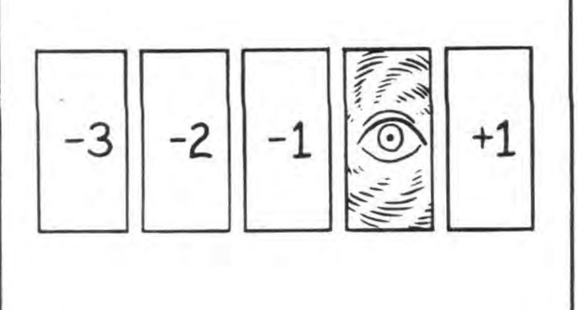

ASIMISMO, LAS VIÑETAS POR VENIR, LA PRÓXIMA, POR EJEMPLO, REPRESENTA EL **FUTURO.**


¡PERO, **AL REVÉS** QUE EN OTROS MEDIOS, EN EL CÓMIC EL PASADO ES ALGO MÁS QUE **RECUERDOS** Y EL FUTURO ES ALGO MÁS QUE UN PUÑADO DE **POSIBILIDADES**!


¡PUES TANTO EL PASADO COMO EL FUTURO SON REALES Y VISIBLES A **NUESTRO ALREDEDOR**!


DONDEQUIERA QUE MIRES, ALLÍ ESTÁ **EL PRESENTE.** ¡PERO AL MISMO TIEMPO TU MIRADA CAPTA LOS ALREDEDORES DEL **PANORAMA** DEL **PASADO** Y DEL **FUTURO**!




COMO UNA **TORMENTA,** LOS OJOS SE MUEVEN SOBRE LA PÁGINA DEL CÓMIC, EMPUJANDO EL FRENTE CALIENTE Y DE ALTA PRESIÓN DEL **FUTURO** HACIA ADELANTE, DEJANDO TRAS SÍ EL FRENTE FRÍO Y DE BAJA PRESIÓN DEL **PASADO.**
-3
-2
-1
+1


EN CUANTO LOS OJOS AVISTAN **TIERRA,** ESPERAMOS QUE ÉSTA EMPIECE A MOVERSE **HACIA ADELANTE.**


¡AUNQUE LOS **OJOS,** COMO LAS **TORMENTAS,** PUEDEN **CAMBIAR DE DIRECCIÓN**!





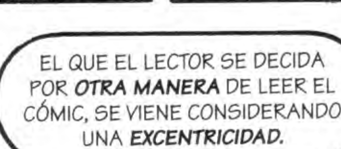






AHORA BIEN, **RARA VEZ** CAMBIAMOS DE DIRECCIÓN, A NO SER PARA RELEER O REVISAR. EL SENTIDO ES DE ***IZQUIERDA A DERECHA*** Y DE ***ARRIBA A ABAJO, PÁGINA TRAS PÁGINA.***

































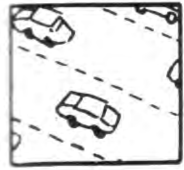


















COMO ESTAMOS ACOSTUMBRADOS A LEER DE ***IZQUIERDA A DERECHA*** Y DE ***ARRIBA A ABAJO,*** UN CARICATURISTA CHISTOSO PUEDE GASTARNOS TODO TIPO DE **BROMAS.**







WHAH!
SLAP!
KICK
1492!
GRR!
BOOM!
BLAM!

OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EL ***"TIEMPO REAL"*** DE CADA DÍA HAN CONDICIONADO AL LECTOR A LEER EN ***LÍNEA PROGRESIVA.*** UNA SENCILLA ***LÍNEA RECTA*** QUE VA DESDE A HASTA B. PERO, ¿ES ESO ***NECESARIO***?









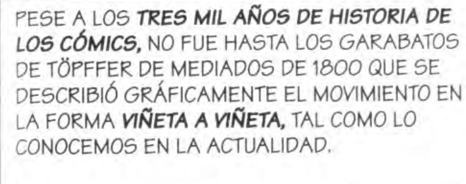

COMO YA DIJE, EL **TIEMPO** Y EL **ESPACIO** DEL MUNDO DEL CÓMIC ANDAN ESTRECHAMENTE UNIDOS.
12
9
3
3
6


Y COMO CONSECUENCIA, OTRO TANTO ACONTECE CON EL **TIEMPO** Y EL **MOVIMIENTO.**
9


COMO YA VIMOS EN EL CAPÍTULO TERCERO, EL **MOVIMIENTO** SE PRODUCE ENTRE VIÑETAS MEDIANTE EL PROCESO MENTAL LLAMADO **CERRADO...**



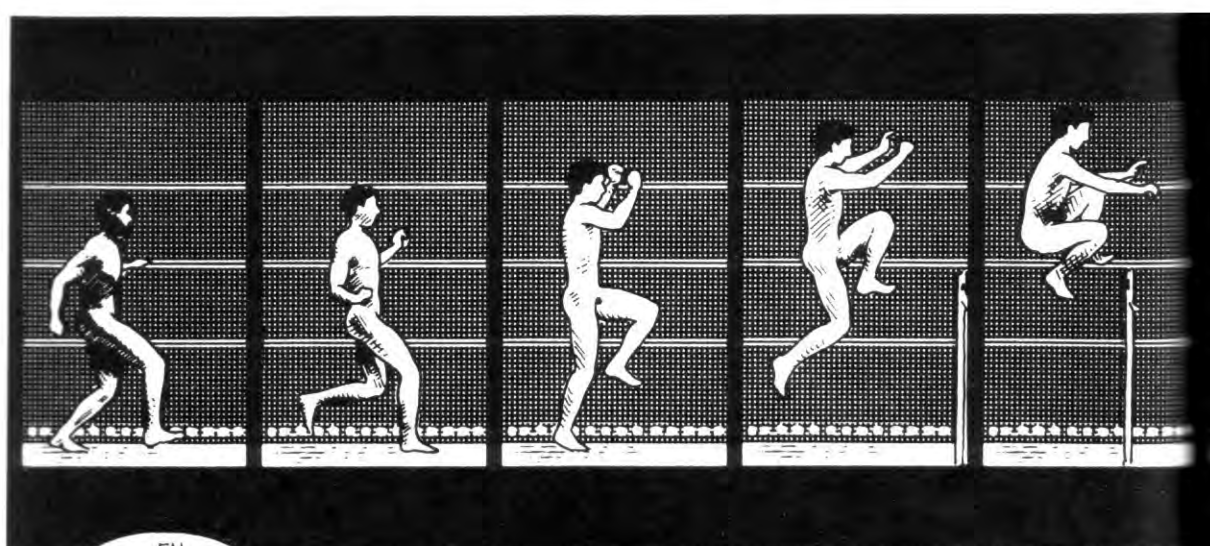

...GENERALMENTE CON LAS TRANSICIONES TIPOS **UNO** Y **DOS...** ¡PERO NO VOLVAMOS SOBRE LO MISMO!


PESE A LOS **TRES MIL AÑOS DE HISTORIA DE LOS CÓMICS,** NO FUE HASTA LOS GARABATOS DE TÖPFFER DE MEDIADOS DE 1800 QUE SE DESCRIBIÓ GRÁFICAMENTE EL MOVIMIENTO EN LA FORMA **VIÑETA A VIÑETA,** TAL COMO LO CONOCEMOS EN LA ACTUALIDAD.


CÓMO, EN LA BRILLANTE E INGENIOSA SOCIEDAD, HA DE SENTARSE UNO PARA PODER HABLAR DE TEATROS, CASINOS Y LA ÚLTIMA TONTERÍA DE MODA.


CÓMO, SI UN SUPERIOR CUENTA UN CHISTE, DEBE UNO LEVANTARSE PARA PRORRUMPIR EN UNA ESTREPITOSA CARCAJADA.


TRANSCURRIDOS UNOS POCOS AÑOS, EL MOVIMIENTO SE CONVIRTIO EN UN TEMA DE **CANDENTE ACTUALIDAD.**



¡EN LOS ÚLTIMOS VEINTICINCO AÑOS DEL SIGLO XIX ERA COMO SI TODO EL MUNDO ANDUVIERA COMO LOCO INTENTANDO LOGRAR EL ***MOVIMIENTO*** DE MANERA ***CIENTÍFICA***!

ALREDEDOR DE ***1880,*** INVENTORES DE TODO EL MUNDO SABÍAN QUE LAS ***"IMÁGENES ANIMADAS"*** ESTABAN A LA VUELTA DE LA ESQUINA. ¡CADA CUAL PORFIABA POR SER EL ***PRIMERO*** EN LOGRAR ESE OBJETIVO!

¡MI ***ESTROBOSCOPIO*** ES MUY SUPERIOR EN TODOS LOS ASPECTOS AL OBSOLETO ***ZOETROPIO***!

¡***BAH***! ¡***MI PRAXINOSCOPIO*** ES MEJOR!

¡***NECIOS***! ¡MI ***CINEMATOSCOPIO*** LES DA CIEN VUELTAS!

¡***JA***! ¡COSAS DE CRÍOS! ¡MEROS ***JUGUETES*** COMPARADOS CON EL PASMOSO ***FANTASMATROPIO***!



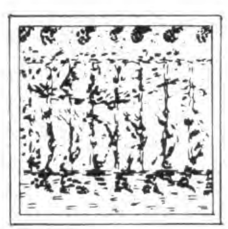
¡FRAUDES TODOS! ¡MI ***ZOOPRAXINOSCOPIO*** SÍ QUE...!

¡HASTA QUE POR FIN EL BUENO DE ***THOMAS EDISON*** REGISTRÓ LA PRIMERA PATENTE DE UN PROCESO QUE SE SERVÍA DE TIRAS DE UNA SERIE DE FOTOS EN PLÁSTICO Y ASÍ FUE COMO ***NACIÓ EL CINE***!



CUANDO EL CINE INICIÓ SU ESPECTACULAR ASCENSO, UNOS CUANTOS ***PINTORES*** INCONFORMISTAS DE AQUEL ENTONCES SE ESFORZARON POR REPRESENTAR EL MOVIMIENTO MEDIANTE LA ***SOLA*** IMAGEN DE UN ***CUADRO.***

LOS ***FUTURISTAS*** DE ITALIA Y ***MARCEL DUCHAMP*** EN FRANCIA INICIARON LA ***DESCOMPOSICIÓN*** SISTEMÁTICA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO EN UN MEDIO ESTÁTICO.



Muchacha corriendo
por un balcón
por Balla

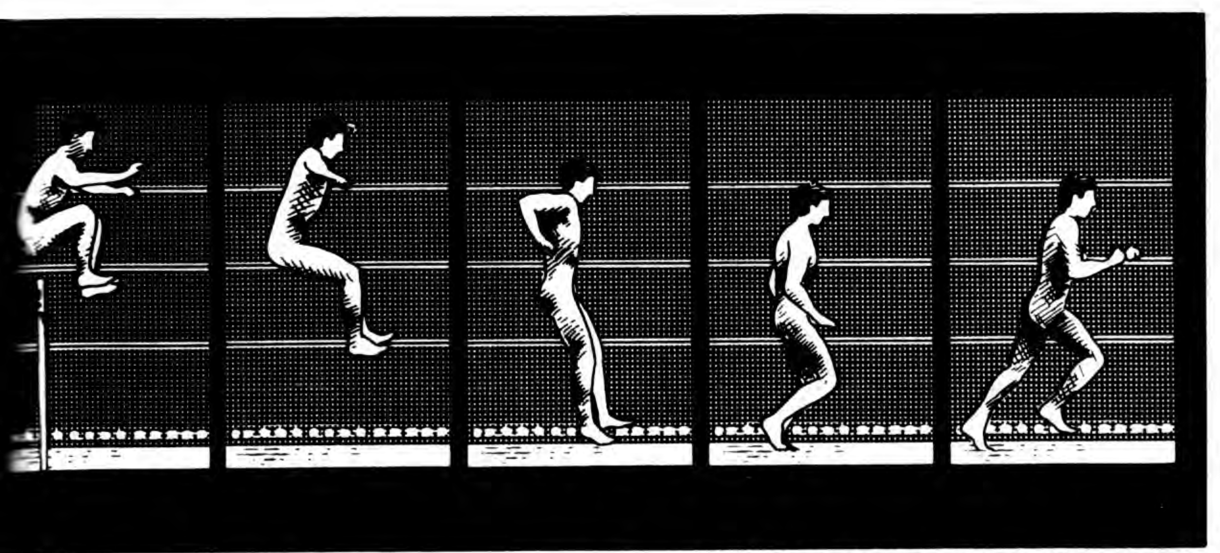




Desnudo bajando
una escalera
por Duchamp






COPIA DE FOTOGRAFÍAS HECHAS POR EADWEARD MUYBRIDGE.



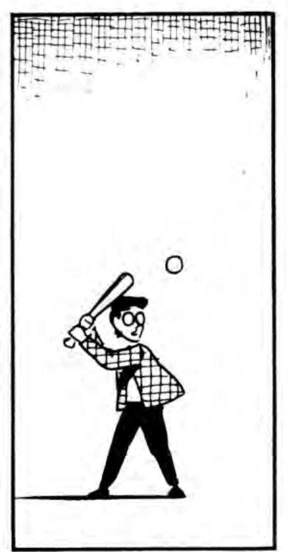








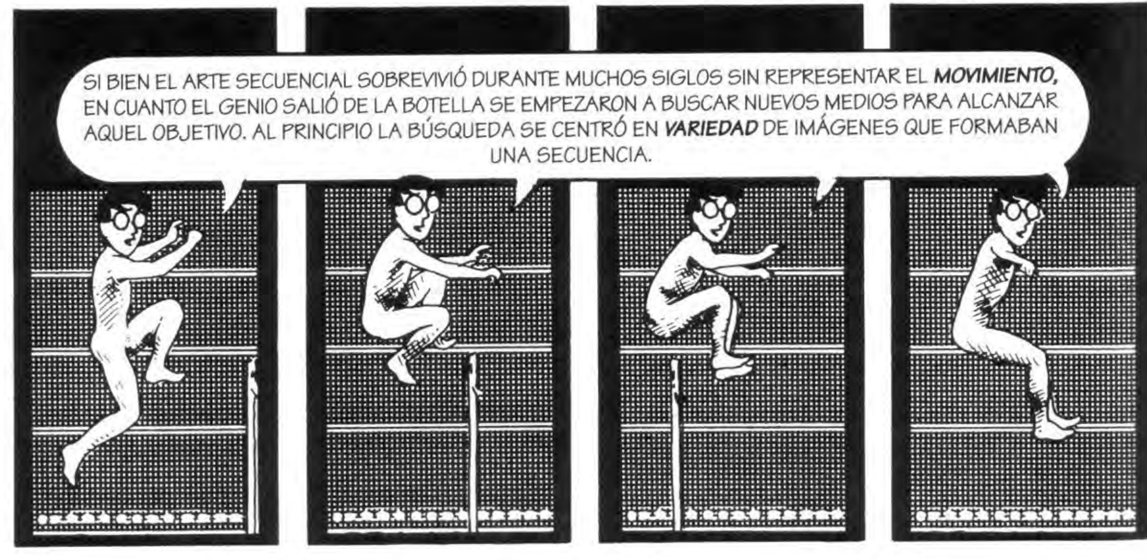





WAK!


DESDE UN PRINCIPIO, EL CÓMIC MODERNO ABORDÓ LA CUESTIÓN DE CÓMO MOSTRAR MOVIMIENTO EN UN **MEDIO ESTÁTICO.**
¿CÓMO MOSTRAR ESE ASPECTO DEL TIEMPO EN UN ARTE EN EL QUE EL TIEMPO **NO** SE **MUEVE**?


¡EN EL **CÓMIC,** AL CONTRARIO QUE EN LA **PINTURA,** SE TRATABA DE ALGO MÁS QUE DE UNA **CUESTIÓN TEÓRICA**!
SMASH!!

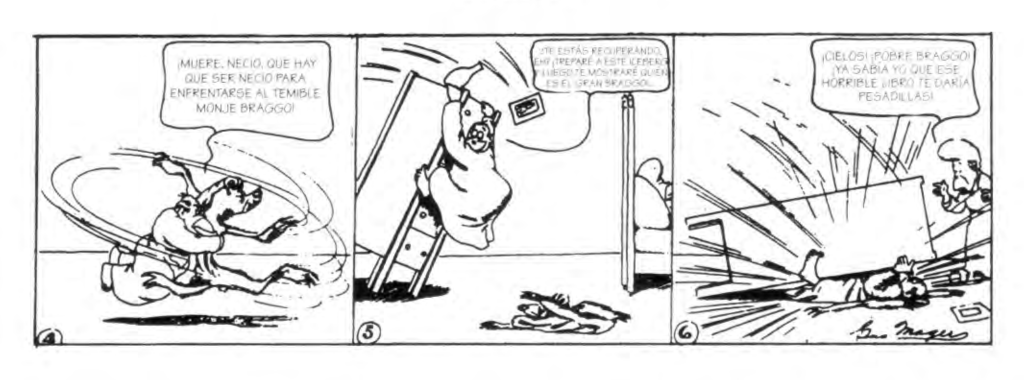

SI BIEN EL ARTE SECUENCIAL SOBREVIVIÓ DURANTE MUCHOS SIGLOS SIN REPRESENTAR EL **MOVIMIENTO,** EN CUANTO EL GENIO SALIÓ DE LA BOTELLA SE EMPEZARON A BUSCAR NUEVOS MEDIOS PARA ALCANZAR AQUEL OBJETIVO. AL PRINCIPIO LA BÚSQUEDA SE CENTRÓ EN **VARIEDAD** DE IMÁGENES QUE FORMABAN UNA SECUENCIA.


ASÍ COMO UNA SOLA VIÑETA PUEDE REPRESENTAR UN **INTERVALO** DE TIEMPO GRACIAS AL **SONIDO...**
¡SONRÍE!
PAF!


...¡ASIMISMO PUEDE UNA SOLA VIÑETA REPRESENTAR UN **INTERVALO** DE TIEMPO GRACIAS A SUCESIVOS **DIBUJOS**!


ENTRE EL MOVIMIENTO DINÁMICO DE LOS FUTURISTAS Y EL CONCEPTO DE MOVIMIENTO ESQUEMÁTICO DE DUCHAMP SE ENCUENTRA LA **"LÍNEA DE MOVIMIENTO"** DE LA HISTORIETA.

AL PRINCIPIO, LAS LÍNEAS DE MOVIMIENTO O ***"TIRAS DINÁMICAS"***, COMO ALGUIEN LAS LLAMÓ, ERAN INTENTONAS DESESPERADAS Y DISPARATADAS PARA PODER REPRESENTAR EL PASO DE LOS OBJETOS MÓVILES POR EL ***ESPACIO.***



CON EL TIEMPO, LAS LÍNEAS SE VOLVIERON MÁS REFINADAS Y ESTILIZADAS, INCLUSO ***ESQUEMÁTICAS.***



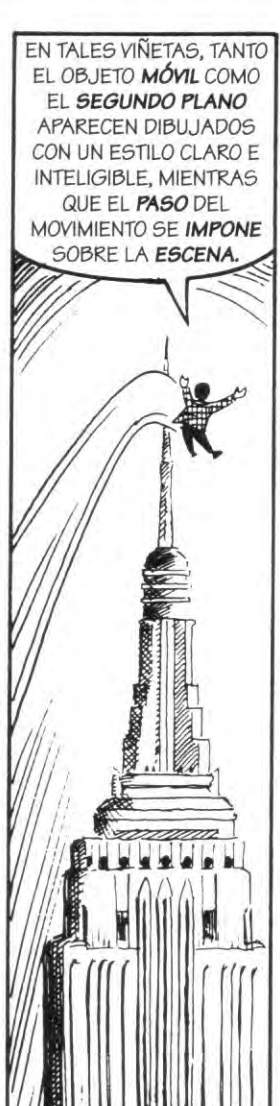
¡POR FIN, EN MANOS DE DIBUJANTES DE FANTASÍA HEROICA COMO ***BILL EVERETT*** Y ***JACK KIRBY...***



...LAS LÍNEAS SE VOLVIERON ***TAN ESTILIZADAS*** QUE SE DIRÍA QUE HABÍAN COBRADO VIDA Y PRESENCIA PROPIAS POR SÍ MISMAS!











(1) LOS ESTADOUNIDENSES SUELEN LLAMAR AMERICANO A LO QUE SÓLO ES PROPIO DE ESTADOS UNIDOS. (*N. del T.*)

* IMÁGENES MULTIPLES PUEDEN ENCONTRARSE EN LA OBRA DE KRIGSTEIN, INFANTINO Y OTROS.


COLAN, QUE ERA UN **CINÉFILO,** SABÍA QUE CUANDO UNA CÁMARA DE CINE NO CONSEGUÍA FIJAR CON PRECISIÓN A UNA FIGURA U OBJETO EN MOVIMIENTO, SE PRODUCÍA UNA SUERTE DE **EFECTO BORROSO.**


UN COCHE A **100 KM/HORA** ERA ALGO ASÍ.


PERO SI LA CÁMARA SE MUEVE CON EL OBJETO MÓVIL, ÉSTE PERMANECERA ENFOCADO MIENTRAS QUE EL **SEGUNDO PLANO** QUEDARÁ **BORROSO.**


LOS CÓMICS AMERICANOS APENAS MOSTRARON INTERÉS POR ESA **TRIQUIÑUELA FOTOGRÁFICA.**


Y EN EUROPA, DONDE LAS LÍNEAS DINÁMICAS SE USABAN RARA VEZ, TAMBIÉN PASÓ SIN PENA NI GLORIA.

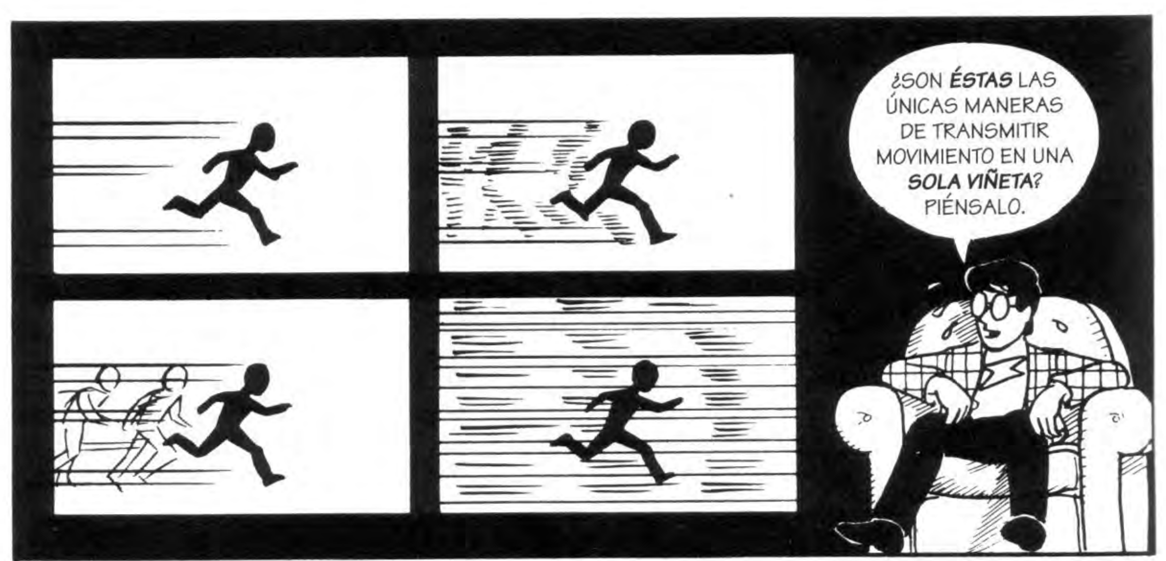

¡UNA VEZ MÁS FUE **JAPÓN,** CULTURA DE TEBEOS MUY DIFERENTE DE LA OCCIDENTAL, QUIEN SE ENTUSIASMÓ CON AQUEL CONCEPTO DEL MOVIMIENTO, **APROPIÁNDOSELO**!

"EL MOVIMIENTO SUBJETIVO", COMO YO LO LLAMO, OPERA BAJO LA SUPOSICIÓN DE QUE SI TE SIENTES INVOLUCRADO CON SÓLO VER UN OBJETO MÓVIL, **MÁS** TE HAS DE SENTIR SI ERES **TÚ** MISMO ESE OBJETO.

LOS DIBUJANTES JAPONESES DE FINALES DE LOS SESENTA PUSIERON A SUS LECTORES **"EN EL ASIENTO DEL CONDUCTOR"** CON VIÑETAS COMO ÉSTAS.

HONDA

Y A MEDIADOS DE LOS OCHENTA, UN PUÑADO DE DIBUJANTES AMERICANOS **ADOPTÓ** ESE EFECTO EN SUS TRABAJOS, HASTA QUE A PRINCIPIOS DE LOS NOVENTA SE VOLVIÓ EN ALGO **CORRIENTE.**







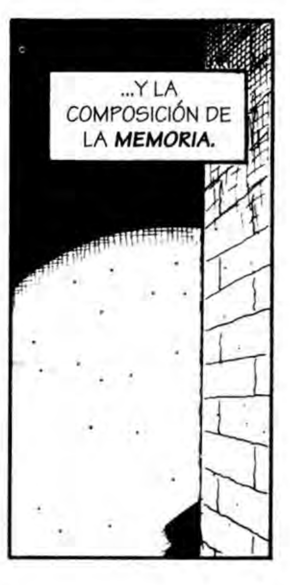














CADA DÍA, EL MUNDO **NATURAL** CREA UNA GRAN BELLEZA, PERO LAS ÚNICAS REGLAS DE COMPOSICIÓN A QUE SE ATIENE SON LAS DE **FUNCIONAMIENTO** Y **PROBABILIDAD.**






COMO YA HEMOS VISTO, LA ACCIÓN ENTRE EL TIEMPO Y LOS TEBEOS ACABA POR LLEVARNOS A UNA DE LAS DOS TEMÁTICAS SIGUIENTES: **SONIDO** O **MOVIMIENTO.**


EL **SONIDO** SE DESCOMPONE EN DOS CLASES: **BOCADILLOS** Y **ONOMATOPEYAS.**


AMBOS TIPOS PROLONGAN LA **DURACIÓN** DE UNA VIÑETA, EN PARTE POR LA MISMA NATURALEZA DEL SONIDO Y TAMBIÉN AL INTRODUCIR **ACCIONES** Y **REACCIONES.**


EL **MOVIMIENTO,** ASIMISMO, SE DESCOMPONE EN DOS CLASES: EL PRIMER TIPO, EL DEL **CERRADO VIÑETA** A **VIÑETA...**


...EL OTRO TIPO, EL DEL MOVIMIENTO **DENTRO** DE LA VIÑETA, TAMBIÉN PUEDE DESGLOSARSE EN VARIOS ESTILOS DIFERENTES. HE COMENTADO LOS QUE CONOZCO, PERO PUEDE HABER **MUCHOS** MÁS. EL TIEMPO LO DIRÁ.


EL FUNCIONAMIENTO DEL **TIEMPO** EN EL **CÓMIC** DEBERÍA SER ALGO TAN SENCILLO COMO...
UNO...
...DOS...
...Y TRES...
TICK TICK TICK
¡PERO **NO** ES ASÍ!


DURANTE AÑOS ME HE ESFORZADO POR COMPRENDERLO, PERO **TODAVÍA HOY** SIGO PERPLEJO ANTE LO INTRINCADO DE LA CUESTIÓN.
SNAP!
SNAP!
CRASH!

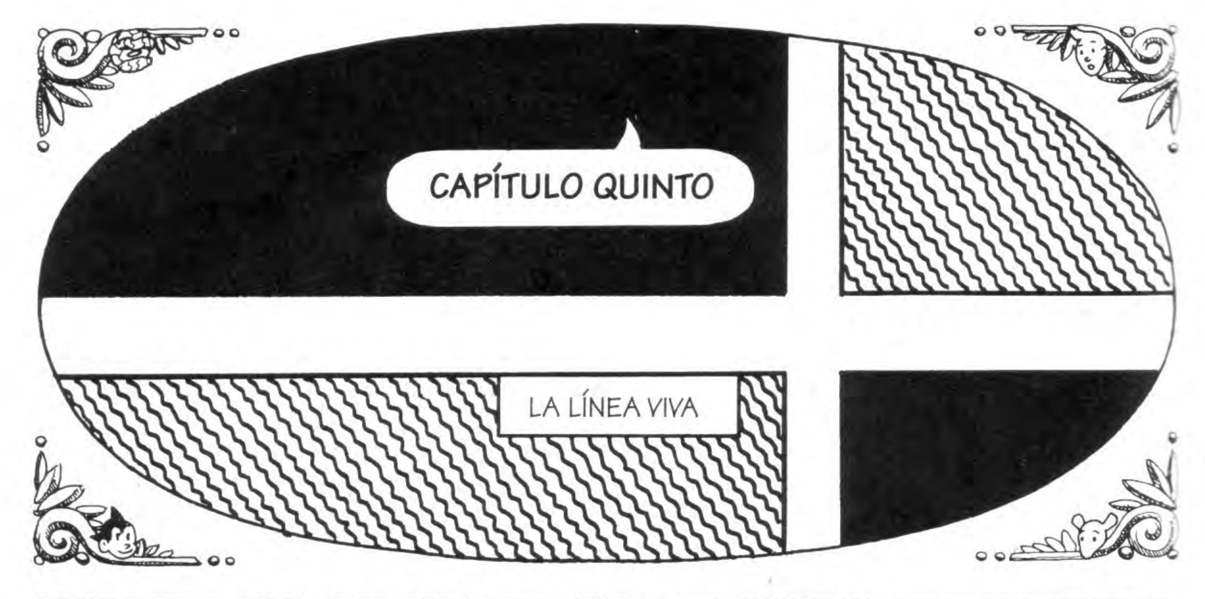

PERO POR RARO QUE PAREZCA EL FUNCIONAMIENTO DEL **TIEMPO** EN EL **CÓMIC...**
9


...LA FAZ QUE PRESENTA AL **LECTOR...**
12
9
3
6


...ES LA DE UNA TOTAL **NORMALIDAD.**
CLAK
12
9
3
6

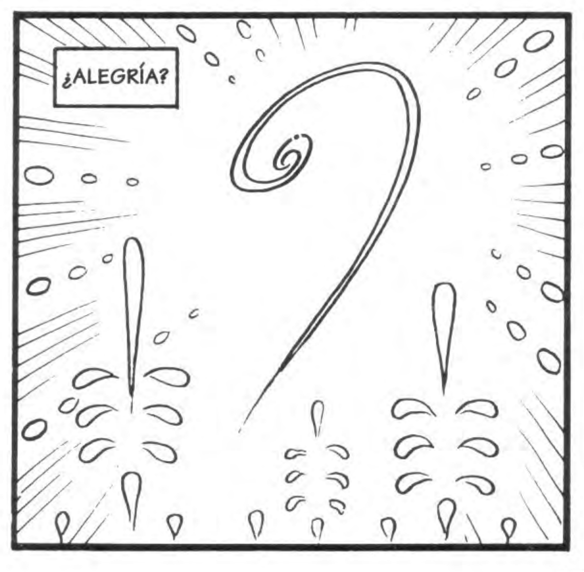

O AL MENOS LA **ILUSIÓN** DE NORMALIDAD.
12
9
3
6

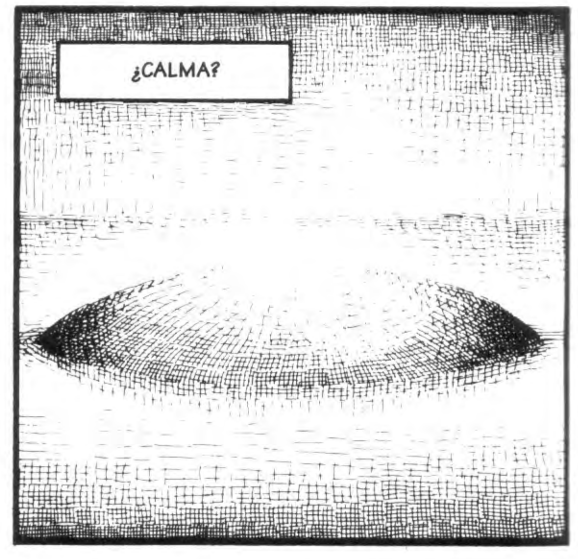

TODO DEPENDE DEL **TALANTE** DE UNO.

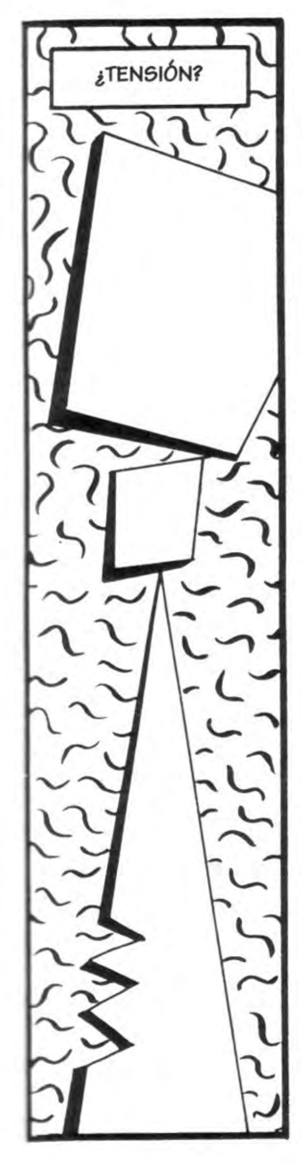

CAPÍTULO QUINTO
LA LÍNEA VIVA

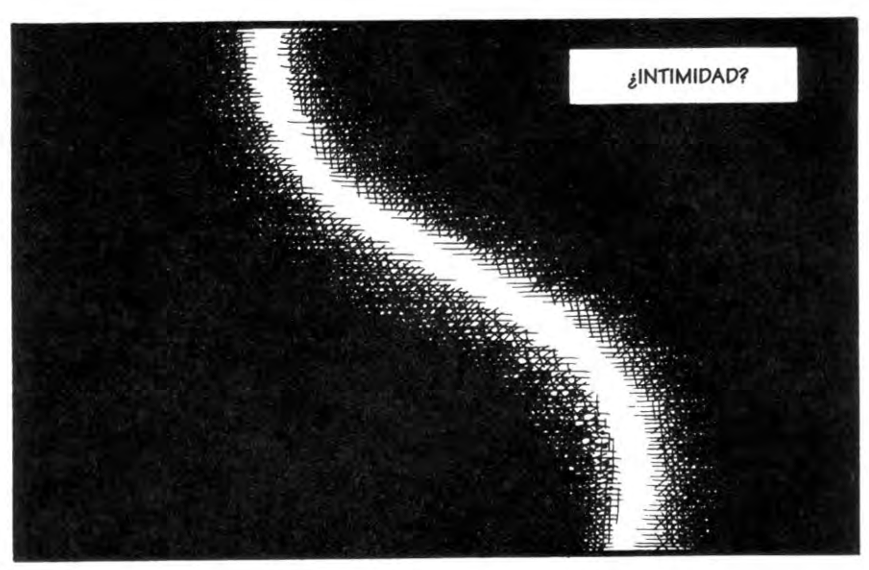

¿ES POSIBLE **VISUALIZAR** LAS EMOCIONES?

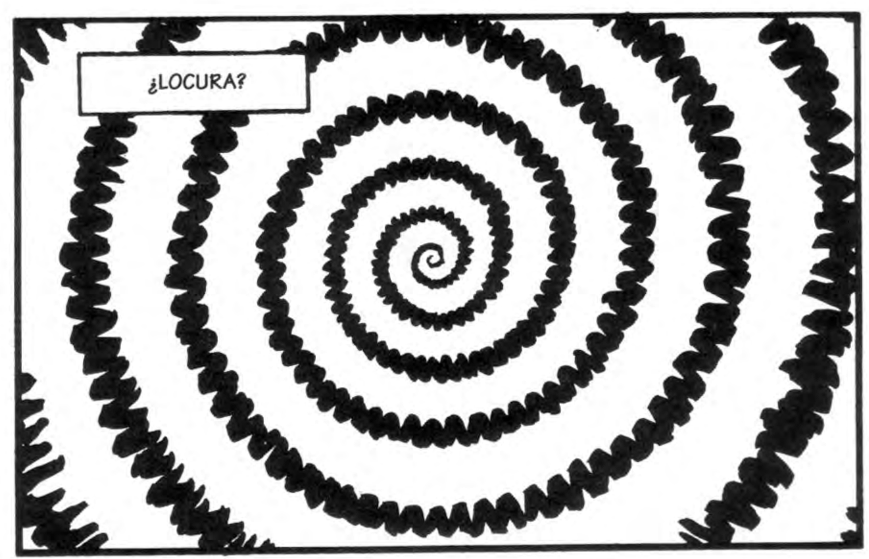

¿ES ESTO **FURIA**?

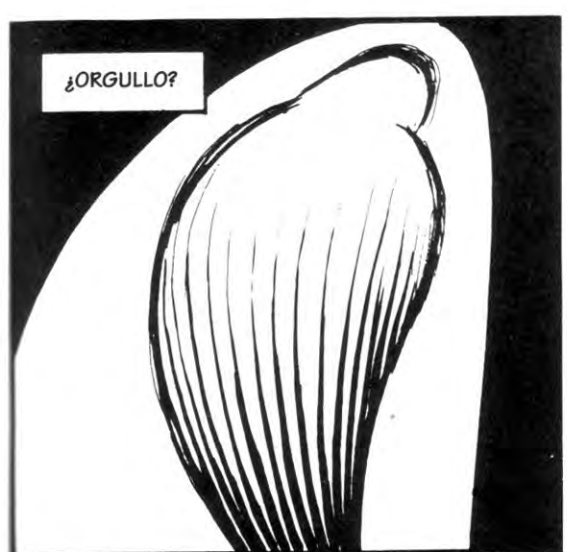

¿ALEGRÍA?


¿CALMA?


¿TENSIÓN?


¿INTIMIDAD?

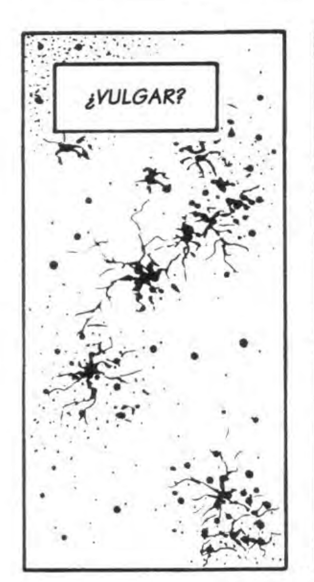

¿LOCURA?

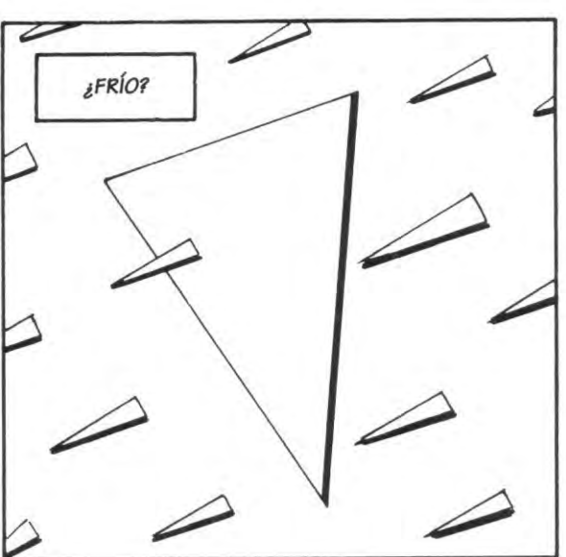

¿ORGULLO?

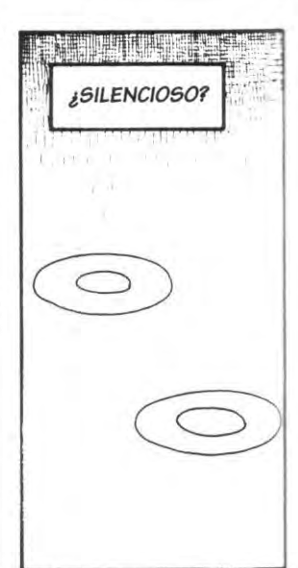

¿ANGUSTIA?

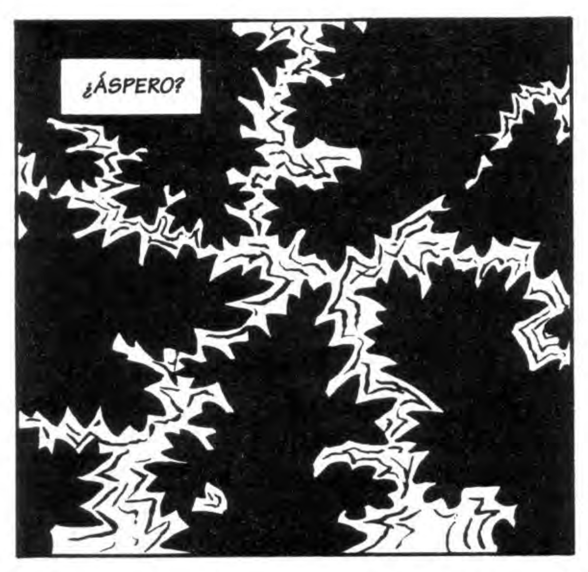

¿PUEDE **UN** SENTIDO HABLAR POR LOS **CINCO**?

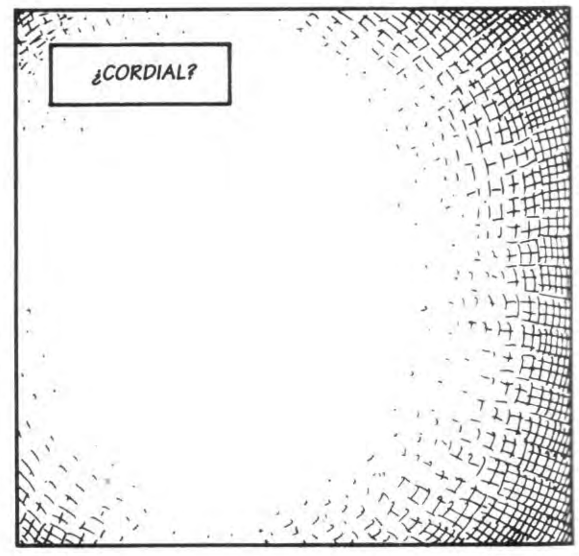

¿ESTRIDENTE?


¿VULGAR?


¿FRÍO?


¿SILENCIOSO?


¿ÁSPERO?


¿CORDIAL?



IMÁGENES INSPIRADAS EN LOS CUADROS DE ADAM PHILIPS.











EL GRITO 1895/LITOGRAFÍA DE EDVARD MUNCH.

A FINALES DEL SIGLO XIX Y PRINCIPIOS DEL XX, TUVO LUGAR ALGO QUE YO TILDARÍA DE ***PAVOROSO...***





EN LOS CUADROS DE ***EDVARD MUNCH*** Y ***VINCENT VAN GOGH***, EL ESTUDIO OBJETIVO DE LA LUZ, TAN ESTIMADA POR LA CORRIENTE IMPRESIONISTA, ESTABA SIENDO ARRINCONADO EN FAVOR DE UN ENFOQUE NUEVO Y ALARMANTEMENTE ***SUBJETIVO.***





EL ***EXPRESIONISMO***, COMO SE DIO EN LLAMAR AL NUEVO MOVIMIENTO, NO EMPEZÓ COMO UN ***ARTE CIENTÍFICO,*** SINO COMO ***MANIFESTACIÓN*** DE LA AGITACIÓN INTERNA QUE AQUELLOS ARTISTAS NO ALCANZABAN A ***REPRIMIR.***






CUANDO EL NUEVO SIGLO EMPRENDIÓ SU ANDADURA, HOMBRES FRÍOS COMO **WASSILY KANDINSKY** SE ENTUSIASMARON POR LA FUERZA DE LA LÍNEA, LA FORMA Y EL COLOR, QUE EVOCABAN EL ESTADO INTERNO DEL ARTISTA, ESTIMULANDO LOS **CINCO SENTIDOS.**


ROJOS FURIOSOS... **AZULES** PLÁCIDOS... **TEXTURAS** ANGUSTIOSAS... **FORMAS** RUIDOSAS... **LÍNEAS** CALLADAS... **VERDES** FRÍOS...
¡TODO ESO SONABA **MUY** RARO ALLÁ POR 1912!


KANDINSKY Y SUS COLEGAS IBAN EN POS DE UN ARTE QUE PUDIERA **COMPRENDER** LOS **CINCO SENTIDOS...**


...Y QUE POR ENDE ABARCARA LAS DIFERENTES ARTES QUE ESTIMULAN ESOS **CINCO SENTIDOS.**
ABC
A ESO SE LE LLAMÓ **SINESTESIA.**

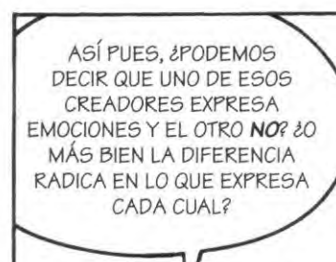

POR TANTO, NO HA DE SORPRENDER QUE CREADORES DE OTROS CAMPOS EXPRESARAN IDEAS SIMILARES, COMO SUCEDIÓ CON **RICHARD WAGNER** Y EL POETA FRANCÉS **BAUDELAIRE.**
ABC


"El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible **cuanto toca.**"
PAUL KLEE, PINTOR, PROFESOR, CARICATURISTA.


LOS HISTORIADORES DE ARTE SUELEN ARGUMENTAR QUE MIENTRAS QUE **PINTORES, MÚSICOS** Y **POETAS** HAN ABORDADO ESAS IDEAS, LOS PROFESIONALES DEL "BAJO" ARTE DEL CÓMIC SE HAN DEJADO LLEVAR POR UNA **BENDITA IGNORANCIA** CON RESPECTO A ESOS TEMAS.
PERO ¿ES ESO CIERTO?
1880
1890
1900
1910
1920











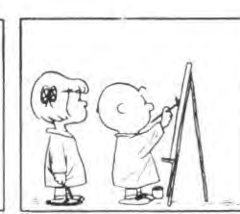




PEANUTS **CHARLES SCHULZ**







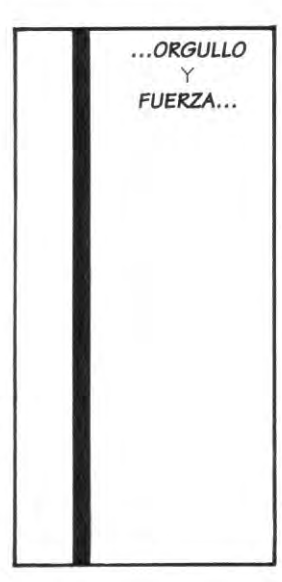


SI ESTAS LÍNEAS EXPRESAN ***MIEDO, ANGUSTIA*** Y ***LOCURA...***

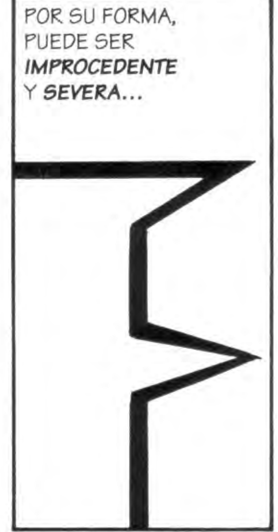


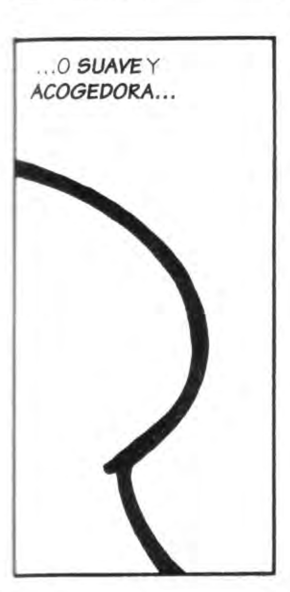


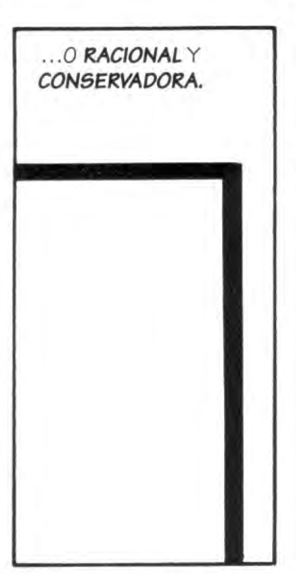




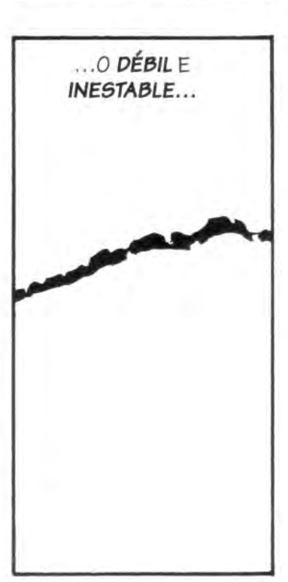
















¡Y EL HECHO DE QUE POCOS HISTORIETISTAS SE CONSIDEREN **EXPRESIONISTAS** NO SIGNIFICA QUE NO SEPAN DIFERENCIAR UNA LÍNEA DE OTRA!

EN ***DICK TRACY,*** CHESTER GOULD SE SIRVE DE LÍNEAS ATREVIDAS, ÁNGULOS OBTUSOS Y NEGROS ***CARGADOS*** PARA SUGERIR UN MUNDO PARA ***ADULTOS,*** SOMBRÍO Y MORTÍFERO...



...MIENTRAS QUE LAS GRACIOSAS CURVAS Y LÍNEAS ABIERTAS DEL ***TÍO GILITO*** DE ***CARL BARKS*** TRANSMITEN UN SENTIMIENTO DE CAPRICHO, JUVENTUD E INOCENCIA.



EN EL MUNDO DE ***R. CRUMB,*** LAS CURVAS DE INOCENCIA SE VEN TRAICIONADAS Y DESCARTADAS RADICALMENTE POR LAS NEURÓTICAS LÍNEAS PÚAS...



...MIENTRAS QUE EN EL TRAZO DE ***KRYSTINE KRYTTRE,*** LAS CURVAS INFANTILES Y LAS LÍNEAS DISPARATADAS DE UN ***MUNCH*** CONSIGUEN UNA MIRADA FRENÉTICA.



EN LOS SESENTA, CUANDO EL LECTOR MEDIO DE LA ***MARVEL*** NO HABÍA ALCANZADO LA ADOLESCENCIA, EL ENTINTADO POPULAR PROPORCIONABA LÍNEAS ***DINÁMICAS*** A LO KIRBY/SINNOTT.



PERO CUANDO LOS LECTORES LLEGARON A LA ADOLESCENCIA, LAS LÍNEAS ***HOSTILES*** Y ***SERRADAS*** DE UN ***ROB LIEFELD*** LES TOCARON UNA CUERDA MÁS SENSIBLE.



DURANTE DÉCADAS, EN LOS CÓMICS BOOKS A COLOR, ESTILOS DE DIBUJANTES SINGULARES COMO **NICK CARDY** INCULCARON SU IMPRONTA PERSONAL EN ***CADA HISTORIA...***



...MIENTRAS QUE LAS LÍNEAS DESIGUALES DE ***JULES FEIFFER*** PELEABAN ENTRE SÍ EN UNA PANTOMIMA QUE REFLEJABA LAS LUCHAS INTERNAS DE LA ***VIDA MODERNA.***



EN LA OBRA DE ***JOSÉ MUÑOZ,*** DENSOS BLOQUES DE TINTA Y UN TRAZO DESHILACHADO SE COMBINAN PARA SUSCITAR UN MUNDO DE ***DEPRAVACIÓN*** Y ***MORBOSO DETERIORO...***



...MIENTRAS QUE LAS LÍNEAS ELEGANTES Y LOS LLAMATIVOS DISEÑOS DE ***JOOST SWARTE*** INSPIRAN UNA CIERTA ***IRONÍA*** Y ***AUDAZ SOFISTICACIÓN.***



EN ***"PRISIONERO DEL PLANETA INFERNAL",*** LAS LÍNEAS EXPRESIONISTAS DE ***SPIEGELMAN*** RETRATAN UNA ***HISTORIA TERRORÍFICA DE LA VIDA REAL.***



Y EN EL TRABAJO DE ***EISNER, TODA UNA GAMA*** DE ESTILOS LINEALES PLASMA TODA UNA AMPLIA SERIE DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.







AHORA BIEN, SI MEDIANTE EL DIBUJO PODEMOS DESPERTAR COSAS ***INVISIBLES*** COMO EMOCIONES Y TODO TIPO DE SENSACIONES O SENTIMIENTOS...



... RESULTA ENTONCES QUE LA DISTINCIÓN ENTRE LOS DIBUJOS Y OTRAS FORMAS DE ICONOS, COMO EL LENGUAJE, ***ESPECIALIZADO*** EN LO INVISIBLE, PUEDE PARECER ALGO ***CONFUSA.***

¡EN REALIDAD, LO QUE VEMOS EN LAS ***LÍNEAS VIVAS*** DE ESOS DIBUJOS ES LA ***MATERIA PRIMA*** QUE SIRVE DE BASE A ***TODO UN LENGUAJE***!
















COUGH!
COUGH!


COMO PODÉIS VER ¡EJEM! HAY UNAS LÍNEAS SINUOSAS QUE SALEN DE LA PIPA.


ES LA MANERA QUE TIENE EL DIBUJANTE DE MOSTRAR QUE SALE HUMO DE LA PIPA. SEGURAMENTE LO HABÉIS VISTO OTRAS VECES, ¿VERDAD?


Y AHORA SUPONGAMOS QUE MI PIPA Y YO NOS VAMOS DE PASEO...


...Y NOS TOPAMOS CON UN CUBO DE BASURA CAÍDO.


EL MAL OLOR DE LA BASURA PODRIDA NO PUEDE VERSE, DE MANERA QUE ESTÁ REPRESENTADO POR OTRA SERIE SIMILAR DE LÍNEAS ONDULANTES.

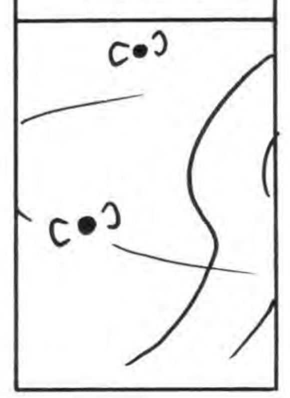

PESE A UN PARECIDO SUPERFICIAL, SE TRATA DE DOS TIPOS DE LÍNEAS MUY DIFERENTES. UNA DE ELLAS REPRESENTA A UN FENÓMENO VISIBLE, EL HUMO, MIENTRAS QUE LA OTRA REPRESENTA A UNO INVISIBLE, NUESTRO SENTIDO DEL OLFATO.


MÁS QUE UN DIBUJO, ESAS LÍNEAS VIENEN A SER COMO UNA METÁFORA VISUAL, UN SÍMBOLO.


¡Y LOS SÍMBOLOS SON LA BASE DEL LENGUAJE!

SI LAS SACAMOS FUERA DE SU ***CONTEXTO ORIGINAL,*** PODEMOS APLICARLA EN ***CUALQUIER PARTE,*** Y EL LECTOR CAPTARÁ INMEDIATAMENTE SU SIGNIFICADO.

HASTA LAS ***MOSCAS*** HAN ADOPTADO, CON EL PASO DE LOS AÑOS, EL ***ESTATUS ABSTRACTO DE SÍMBOLOS LINGÜÍSTICOS.***



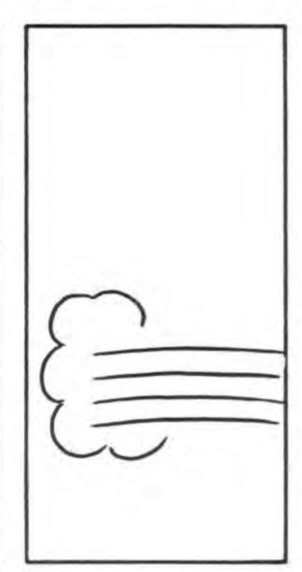
CUANDO UN DIBUJANTE INVENTA UN MODO NUEVO DE ***REPRESENTAR*** LO ***INVISIBLE,*** CABE LA POSIBILIDAD DE QUE SU LOGRO SEA ***ADOPTADO*** POR OTROS DIBUJANTES.







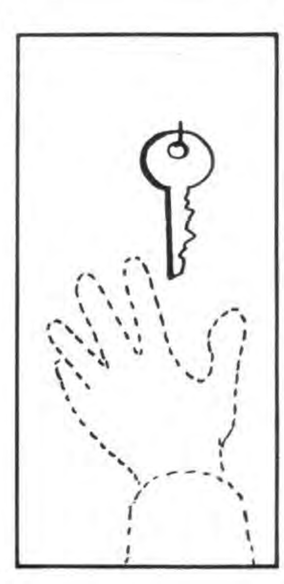


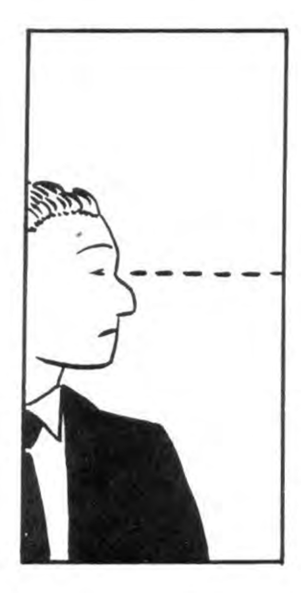


























...IRRUMPEN EN EL MUNDO **INVISIBLE** DEL **SÍMBOLO.**




LOS SUMERIOS FUERON LOS QUE EMPEZARON HACE MÁS DE **5.000 AÑOS,** CUANDO SINTIERON LA NECESIDAD DE REGISTRAR CIERTOS **BIENES DE CONSUMO**.
OX


AQUELLOS PRIMEROS **SÍMBOLOS,** VERDADERAS **CARICATURAS,** EVOLUCIONARON PAULATINAMENTE, PERDIENDO **TODO** PARECIDO CON SU TEMÁTICA ORIGINAL, Y ACERCÁNDOSE A LAS SOFISTICADAS FORMAS ABSTRACTAS DE LOS LENGUAJES MODERNOS...


...HASTA **LLEGAR** AL IDIOMA ABSTRACTO DE **SONIDOS ARTICULADOS** QUE ES NUESTRA LENGUA.


CUANTO MÁS DURA UNA FORMA ARTÍSTICA O UN SISTEMA DE COMUNICACIÓN, MÁS **SÍMBOLOS** ACUMULA.


EL CÓMIC ES UN LENGUAJE JOVEN, PERO YA CONSTA DE UN **CONJUNTO IMPRESIONANTE DE SÍMBOLOS RECONOCIBLES.**


Y ESTE **VOCABULARIO VISUAL** DISPONE DE UN POTENCIAL DE **CRECIMIENTO ILIMITADO.**


EN UNA CULTURA CUALQUIERA, ESTOS SÍMBOLOS SE EXTIENDEN POR DOQUIER, SIENDO RECONOCIDOS POR TODO EL MUNDO.


PERO ¿QUÉ LE PASA A UN IDIOMA CUANDO SE DESARROLLA EN MÁS DE UNA CULTURA AL MISMO TIEMPO?


¡LA RESPUESTA ES, NATURALMENTE, QUE SE DESARROLLA EN ELLA MÁS DE UNA SERIE DE SÍMBOLOS!
Y UNA VEZ MÁS, FUE EN JAPÓN DONDE EL TEBEO SE DESARROLLÓ EN UN RELATIVO **AISLAMIENTO** RESPECTO AL DE SUS COLEGAS OCCIDENTALES.
RABIA
LOCURA
SUEÑO
LUJURIA



INCLUSO CUANDO, EN UNA ESCENA DADA, ES POCA O NULA LA DISTORSIÓN DE LOS **PERSONAJES,** UN **SEGUNDO PLANO** DISTORSIONADO O EXPRESIONISTA SUELE AFECTAR NUESTRA "LECTURA" DEL **ESTADO ANÍMICO DE LOS PERSONAJES.**













¡ESTE PRINCIPIO ES EVIDENTE EN MUCHOS **CÓMICS A COLOR EUROPEOS** Y EN LOS **MANGAS JAPONESES** DE AMOR, CUYOS EFECTOS EXPRESIONISTAS MUESTRAN CUALQUIER CLASE DE **EMOCIÓN** QUE SE PUEDA IMAGINAR!

ねえ！連れてってくれるんでしょ!?

ハハハ……











LOS CREADORES DEL CÓMIC SIEMPRE SE HAN ESFORZADO POR IDEAR VARIACIONES, EN UN INTENTO DESESPERADO* DE REPRESENTAR EL SONIDO EN UN MEDIO **ESTRICTAMENTE VISUAL**.



Y DENTRO DE ESOS BOCADILLOS, LOS SÍMBOLOS SE SUCEDEN O INCLUSO SE **INVENTAN** PARA REPRESENTAR LO **INDECIBLE.**





* EISNER DESCRIBE AL BOCADILLO COMO "UN INVENTO DESESPERADO".



LAS PALABRAS PUEDEN APROPIARSE DE CUALQUIER IMAGEN, POR **ANODINA** QUE SEA, OTORGÁNDOLE UN CAUDAL DE ***SENTIMIENTOS Y EXPERIENCIAS.***



ME SENTÉ JUNTO A LA VENTANA ABIERTA, CON LA ESPERANZA DE CAPTAR UN SOPLO DE LA BARBACOA. ME LLEGÓ, DESDE EL PISO DE ENFRENTE, EL ZUMBIDO ULTRAMUNDANO DE LA TELEVISIÓN. EL VIEJO RELOJ, PEREZOSAMENTE, DIO LAS OCHO.



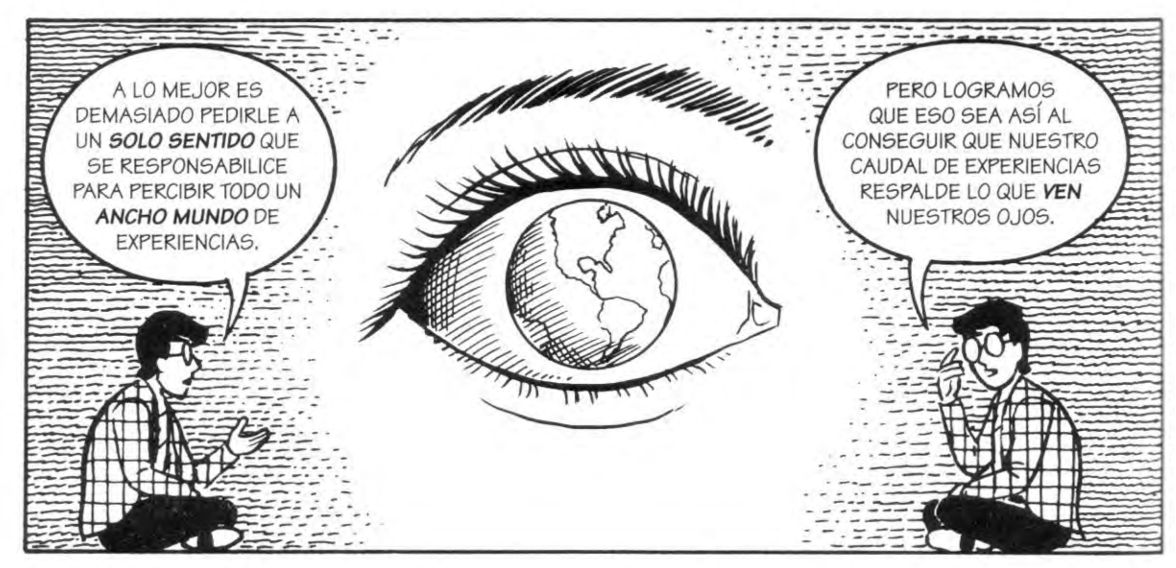


LAS PALABRAS, QUE POR SU PARTE CARECEN DE ESA INMEDIATA CARGA EMOCIONAL QUE SUSCITAN LOS DIBUJOS, FÍAN EN CONSEGUIR UN EFECTO GRADUALMENTE ***ACUMULATIVO.***



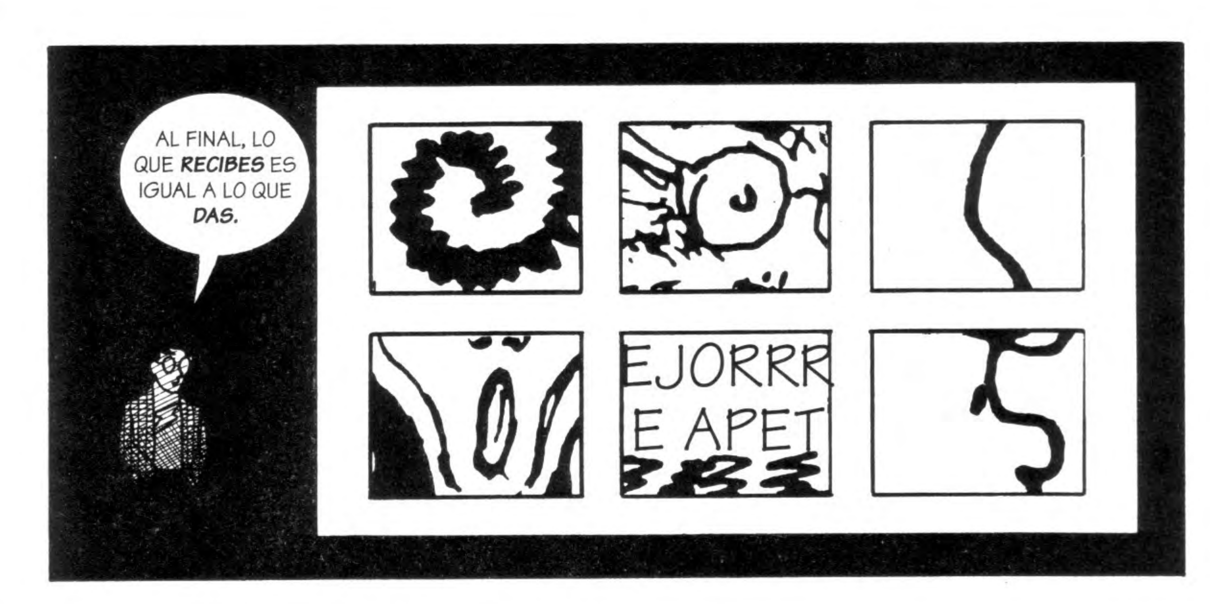


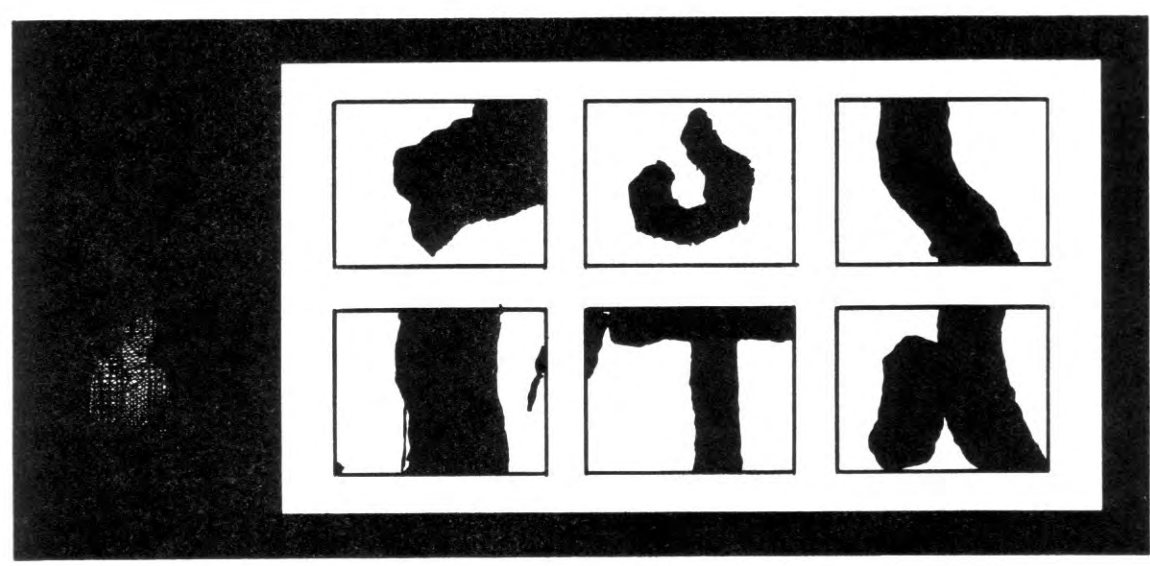
PERO YA HABLAREMOS DE ESO EN EL ***PRÓXIMO CAPÍTULO.***

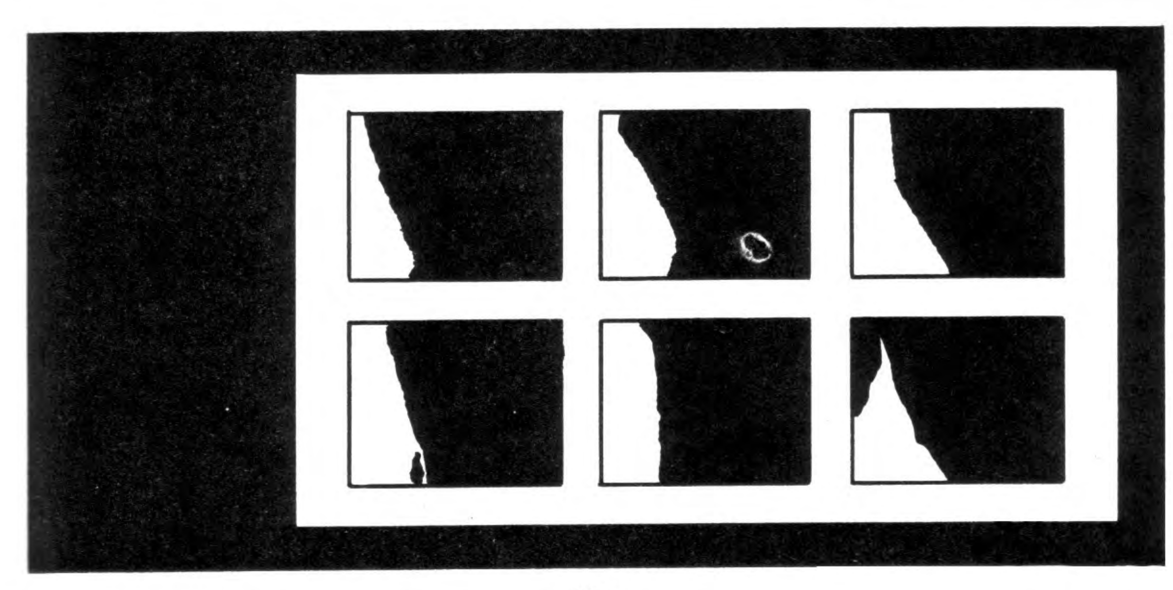

A LO MEJOR ES DEMASIADO PEDIRLE A UN **SOLO SENTIDO** QUE SE RESPONSABILICE PARA PERCIBIR TODO UN **ANCHO MUNDO** DE EXPERIENCIAS.
PERO LOGRAMOS QUE ESO SEA ASÍ AL CONSEGUIR QUE NUESTRO CAUDAL DE EXPERIENCIAS RESPALDE LO QUE **VEN** NUESTROS OJOS.

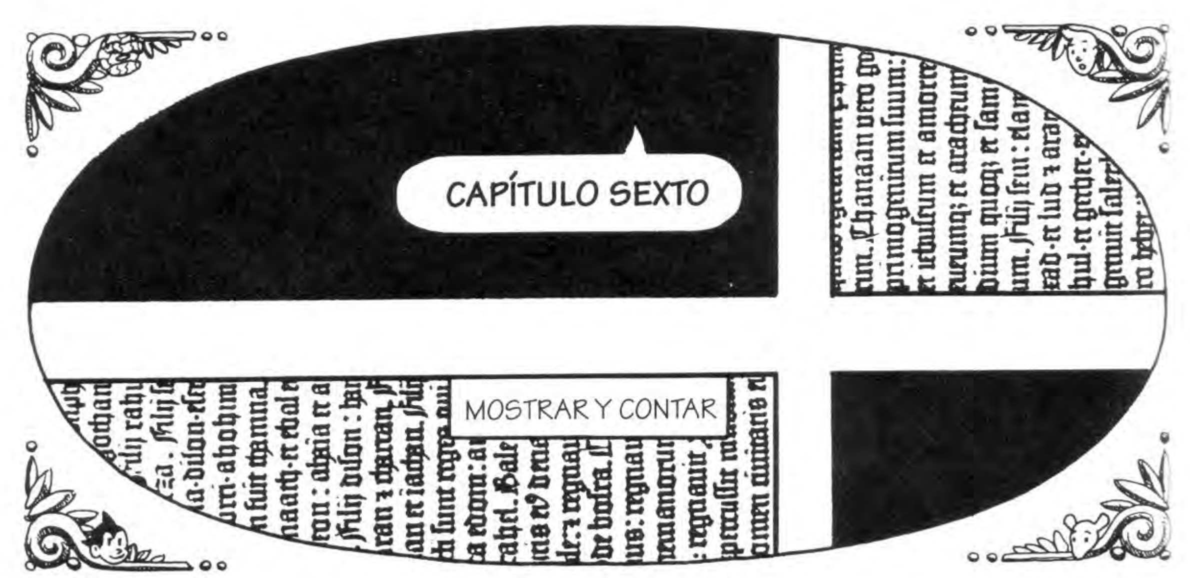

HEMOS TRATADO, EN ESTE CAPÍTULO, DE LOS **MUNDOS INVISIBLES DE LOS SENTIDOS** Y **LAS EMOCIONES,** AUNQUE EN LO QUE A SUS DIVERSOS ASPECTOS SE REFIERE, EL CÓMIC ES **UN ARTE DE LO INVISIBLE.**
¡A LO MEJORRRR NO ME APETECEN GAMBAS PARA COMER!


LO QUE **VES** ES RARA VEZ LO QUE **HAY,** DADO QUE LO QUE VES (INCLUSO AHORA) NO ES MÁS QUE **TINTA** Y **PAPEL.**
¡A LO MEJORRRR NO ME APETECEN GAMBAS PARA COMER!


AL FINAL, LO QUE **RECIBES** ES IGUAL A LO QUE **DAS.**
EJORRR
E APET






CAPÍTULO SEXTO
MOSTRAR Y CONTAR




ÉSTE ES MI ROBOT.




¿QUÉ PUEDES **DECIRNOS** DE TU ROBOT, TOMMY?


BUENO, UH... ME GUSTA PORQUE... PORQUE...UH...


TIENE UNA DE **ESAS** COSAS.




¿QUÉ ES **ESO,** TOMMY?



















ESTA SOCIEDAD CONSIDERA **NORMAL** QUE LOS NIÑOS COMBINEN PALABRAS Y DIBUJOS, SIEMPRE Y CUANDO CON EL TIEMPO SE LES QUITE ESA **MALA COSTUMBRE**.




EL PENSAMIENTO TRADICIONAL SOSTIENE QUE LAS **VERDADERAS** OBRAS DE LA PINTURA Y DE LA LITERATURA SON SÓLO POSIBLES EN LA MEDIDA EN QUE AMBAS SE MANTENGAN A PRUDENTE DISTANCIA.
THE GRAPES OF WRATH
HOLY BIBLE
GREAT EXPECTATIONS
THE THEBAN PLAYS
WAR AND PEACE
TOLSTOY
LOOK HOMEWARD ANGEL
TO KILL A MOCKINGBIRD
HARPER LEE
HEART OF DARKNESS


PALABRAS E IMÁGENES **JUNTAS** SE CONSIDERAN, EN EL MEJOR DE LOS CASOS, UN ENTRETENIMIENTO PARA LAS MASAS; EN EL PEOR DE ELLOS, UN PRODUCTO DE BURDO **COMERCIALISMO.**
Greetings from
MILK BONE
Small Dog BISCUITS
FRUIT SNACKS
FTD
Kool Aid
People
IT'S OVER
BRAWNY
BIG TOWEL
QUAKER OATS
CAP'N CRUNCH
PEANUT BUTTER
CRUNCH
ARE YOU HUNGRY TONIGHT?
HOME ALONE
NEWS


DE NIÑOS, NUESTROS PRIMEROS LIBROS TENÍAN **MUCHAS ILUSTRACIONES** Y MUY POCAS **PALABRAS,** PORQUE ASÍ RESULTABA "MÁS FÁCIL".
WALLY


LUEGO, AL CRECER, ERA DE ESPERAR QUE PASÁRAMOS A LIBROS CON MUCHO **MÁS** TEXTO Y **ESCASAS** ILUSTRACIONES...


...PARA LLEGAR POR FIN A LOS LIBROS **"DE VERDAD",** QUE NO TENÍAN DIBUJOS.
OF MICE AND MEN


O TAL VEZ, A NO LEER NINGÚN **LIBRO,** COMO POR DESGRACIA ES EL CASO DE HOY EN DÍA.


POR DE PRONTO, LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES **ANIMADAS** HAN CAUTIVADO CON SUS GRACIAS A MEDIO MUNDO, AUNQUE HAN TENIDO QUE PELEAR PARA PODER MOSTRAR TODO SU POTENCIAL.

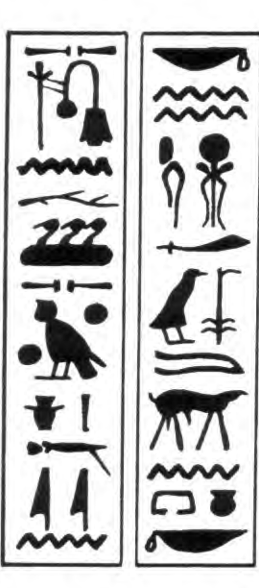
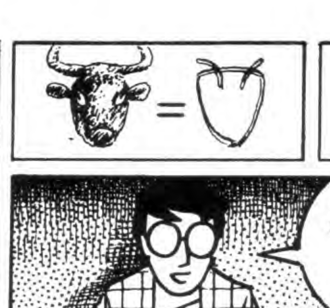
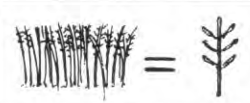

PALABRAS E IMÁGENES SON MÁS POPULARES QUE NUNCA, PERO EL SENTIR DIFUNDIDO DE QUE SU COMBINACIÓN PRODUCE ALGO **MEDIOCRE** O **SIMPLISTA** SE HA VISTO CUMPLIDO COMO **PROFECÍA.**
HEY KIDS! COMICS
VOGUE


LAS RAÍCES DE ESE SENTIR SON MUY **PROFUNDAS.**


AL PARECER, EL DIBUJO **PRECEDIÓ** A LA ESCRITURA POR **AMPLIO MARGEN.** AQUÍ TENEMOS UNAS OBRAS DE ARTE DE LA EDAD DORADA DE LAS PINTURAS CAVERNÍCOLAS DE HARÁ UNOS 15.000 AÑOS.

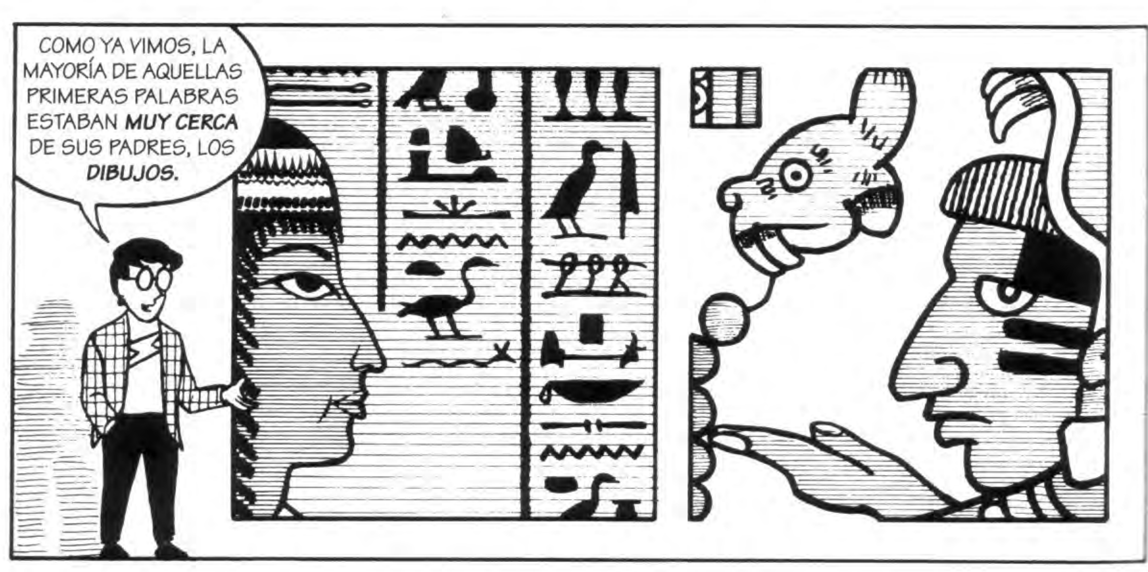

ALGUNAS DE ESTAS PINTURAS, INTERESADAS EN UNA **REPRESENTACIÓN** REALISTA, PONÍAN ESPECIAL CUIDADO EN LOS **DETALLES.**


PERO OTRAS ERAN MUY **ICÓNICAS;** TENÍAN MÁS DE **SÍMBOLO** QUE DE **DIBUJO...** ¡VENÍAN A SER COMO UN **LENGUAJE PRIMITIVO**!





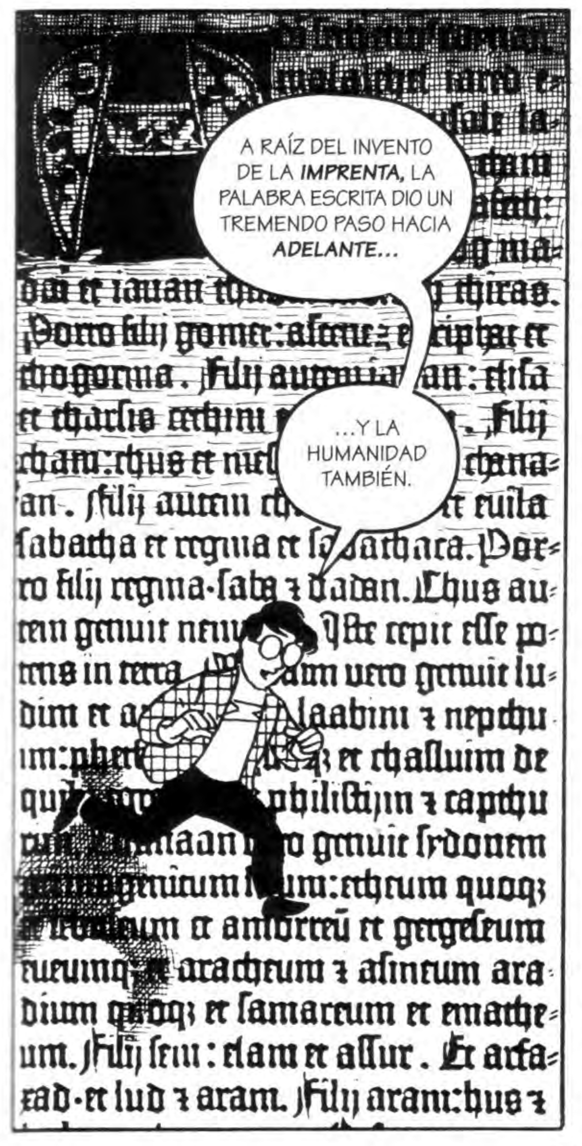






* VER PÁGINA 129.











* POR EJEMPLO, EN MANUSCRITOS ILUSTRADOS.

Sein schlaff will ich versumen/
Wol auff du müst das bett raumen.
Mich soll noch niemandt mühen/
Es ist noch gar vil zü frühen.

Wilt du lauters gaistes pflegen/
Wirtschafft wirst du dich verwegen.
Ich klag von grossen nöten/
Du wilt mich hungers tödten.

Die rocken solt du legen hin/
Und mit dem gaist unmüssig sin.
Wie soll ich mich nun began/
Müß ich von meinen spinnen lan.

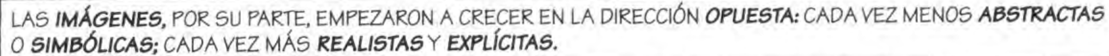
Wilt du dich genieten mein/
So müst du gar endlösset sein.
Nement alle samen war/
Er will mich endlössen gar.

Ich verbirg mich du findest mich nit.
Kinder helffent alle rechen/
Ob ich mein lieb muge schechen.

Y LO QUE ES MÁS **IMPORTANTE,** CUANDO SE **COMBINABAN,** COMO EN ESTE CÓMIC GERMANO DEL AÑO 1400, PALABRAS E IMÁGENES PERMANECÍAN SEPARADOS, REHUSANDO MEZCLARSE..., COMO EL ***ACEITE*** Y EL ***AGUA.***

LA PALABRA ESCRITA SE ESTABA VOLVIENDO MÁS **ESPECIALIZADA,** MÁS **ABSTRACTA,** MÁS **ELABORADA...**

...CADA VEZ MENOS PARECIDA AL *DIBUJO.*





COPIAS DE DETALLES DE CUADROS DE DURERO (1519) REMBRANDT (1660) DAVID (1788) E INGRES: (1810-15)



John Keats *1819*

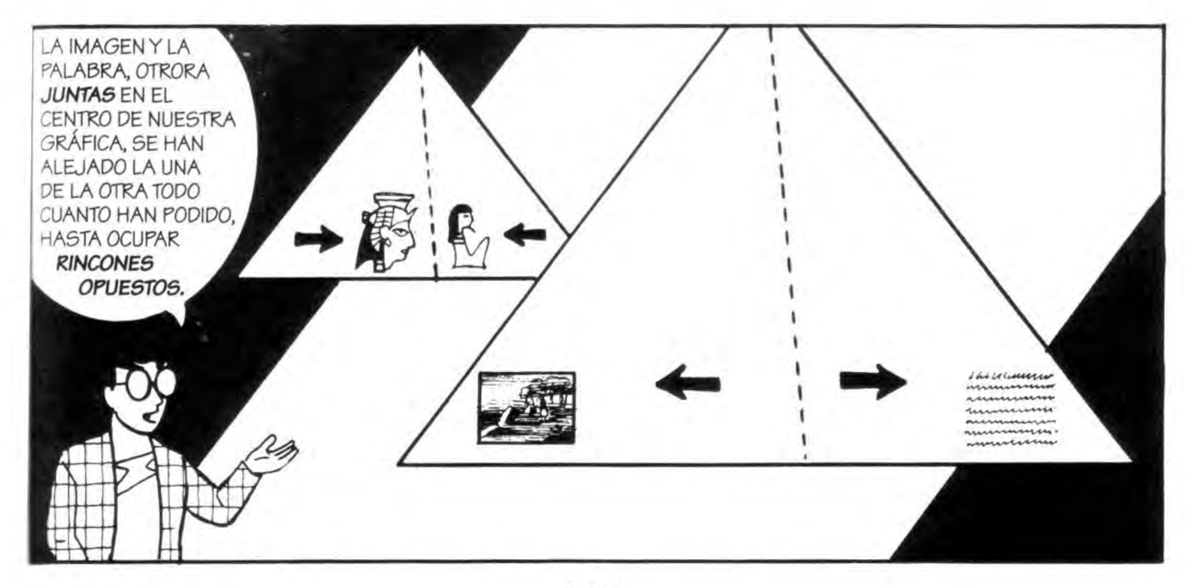
Oda a una urna griega

1

Tú, novia intacta de la quietud,
prohijada del silencio y de las lentas horas
selvático rapsoda que refieres un cuento
florido, con dulzura mayor que en nuestra rima:
¿qué leyenda, ceñida de verdor, en tu forma
tiembla? ¿Será de dioses o mortales, o de ambos,
en el Tempe o en valles de Arcadia? ¿Quiénes
son esos hombres o dioses? ¿Qué doncellas se
muestran esquivas? ¿Qué pugna es ésa, por
escapar? ¿Qué flautas y tambores?
¿Qué éxtasis salvaje?



PRIMERA ESTROFA DEL POEMA DE KEATS.



EN CIERTO MODO, LA IMAGEN Y LA PALABRA HAN LLEGADO AL FINAL DE UN ***VIAJE*** DE ***CINCO MIL AÑOS.*** SI SIGUIERAN ***MOVIÉNDOSE,*** ¿ADÓNDE IRÍAN A PARAR?

PLANO PICTÓRICO

P

S

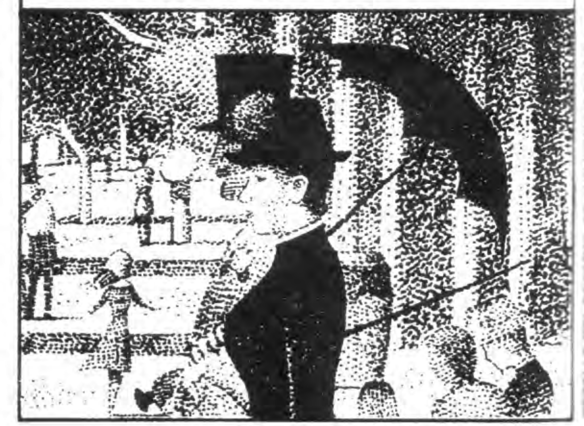
PARECIDO

SIGNIFICADO





EL IMPRESIONISMO, AUNQUE PASÓ POR SER EL PRIMER MOVIMIENTO ***MODERNO,*** FUE MÁS BIEN LA CULMINACIÓN DEL ***ANTIGUO,*** EL ***ANÁLISIS FINAL*** DE LA ***LUZ*** Y DEL ***COLOR.***



¡POCO DESPUÉS SOBREVINO LA ***EXPLOSIÓN***! EL EXPRESIONISMO, EL FUTURISMO, EL DADAÍSMO, EL SURREALISMO, EL FOVISMO, EL CUBISMO, EL EXPRESIONISMO ABSTRACTO, EL NEO-PLASTICISMO, EL CONSTRUCTIVISMO.

¡PARTIERON EN TODAS DIRECCIONES, MENOS ***HACIA ATRÁS***!

P

EL DIBUJO REALISTA CARECÍA DE IMPORTANCIA PARA LAS NUEVAS ESCUELAS. ¡LA ***ABSTRACCIÓN,*** TANTO ICÓNICA COMO NO, DISFRUTÓ DE UN ***RETORNO*** APOTEÓSICO!



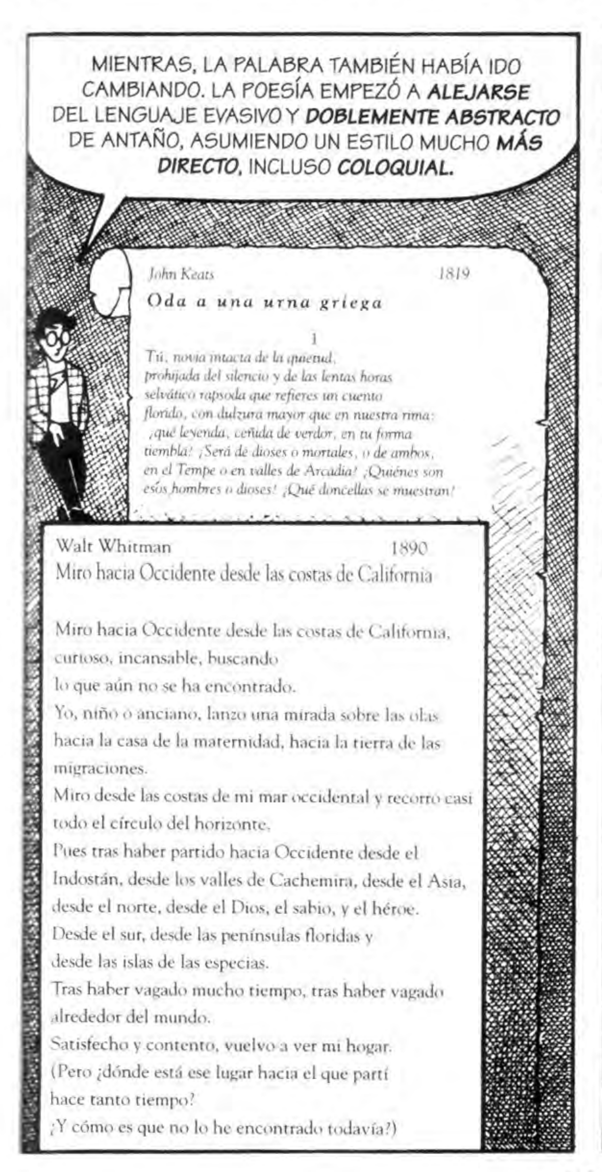




DETALLES DE COPIAS DE RETRATOS DE PICASSO, LEGER Y KLEE.







John Keats 1819

Oda a una urna griega

1

Tú, novia intacta de la quietud,
prohijada del silencio y de las lentas horas
selvático rapsoda que refieres un cuento
florido, con dulzura mayor que en nuestra rima:
¡qué leyenda, ceñida de verdor, en tu forma
tiembla! ¡Será de dioses o mortales, o de ambos,
en el Tempe o en valles de Arcadia! ¡Quiénes son
esós hombres o dioses! ¡Qué doncellas se muestran!

Walt Whitman 1890

Miro hacia Occidente desde las costas de California

Miro hacia Occidente desde las costas de California,
curioso, incansable, buscando
lo que aún no se ha encontrado.
Yo, niño o anciano, lanzo una mirada sobre las olas
hacia la casa de la maternidad, hacia la tierra de las
migraciones.
Miro desde las costas de mi mar occidental y recorro casi
todo el círculo del horizonte.
Pues tras haber partido hacia Occidente desde el
Indostán, desde los valles de Cachemira, desde el Asia,
desde el norte, desde el Dios, el sabio, y el héroe.
Desde el sur, desde las penínsulas floridas y
desde las islas de las especias.
Tras haber vagado mucho tiempo, tras haber vagado
alrededor del mundo.
Satisfecho y contento, vuelvo a ver mi hogar.
(Pero ¿dónde está ese lugar hacia el que partí
hace tanto tiempo?
¿Y cómo es que no lo he encontrado todavía?)









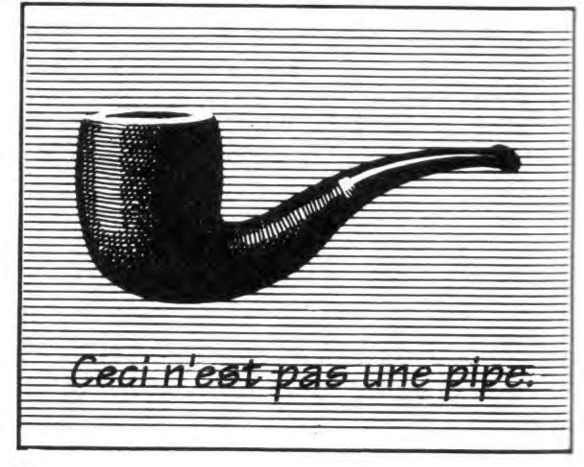
POSTER DADÁ PARA LA OBRA "EL CORAZÓN BARBUDO"



LA PINTURA FUE ADQUIRIENDO, CADA VEZ MÁS, SIGNIFICADOS **SIMBÓLICOS**, INCLUSO ***CALIGRÁFICOS***...

FACSÍMIL DE "DULZURA ORIENTAL" (1938) DE PAUL KLEE.

¡EN TANTO QUE OTROS ARTISTAS ENCARABAN *DE FRENTE* LA IRONÍA DE LAS PALABRAS E IMÁGENES!







EN AQUEL ENTONCES, ALGUNOS ***DIARIOS EUROPEOS*** HABÍAN OFRECIDO ***PRUEBAS*** DE LO QUE PALABRAS E IMÁGENES PODÍAN CONSEGUIR AL COMBINARSE.

PERO UNA VEZ MÁS TUVO QUE SER ***RODOLPHE TÖPFFER*** QUIEN BARRUNTÓ SU ***DEPENDENCIA RECÍPROCA***, VOLVIENDO A ***REUNIR*** POR FIN A LA FAMILIA.



EL SEÑOR CRÉPIN SOLICITA UN TUTOR Y MUCHOS SE PRESENTAN PARA EL EMPLEO.











EN REALIDAD, EL SENTIMIENTO DEL GRAN PÚBLICO RESPECTO A LA "GRAN" PINTURA Y LA "GRAN" LITERATURA NO HABÍA CAMBIADO GRAN COSA EN 150 AÑOS.* CUALQUIER ARTISTA QUE QUISIERA **SERVIRSE** DE LA PALABRA O DE LA IMAGEN PARA HACER SU OBRA, TENÍA QUE **ENFRENTARSE** A AQUEL MODO DE PENSAR.

Tú, novia intacta de la
prohijada del silencio y de las
selvática rapsoda que refieres
florida, con dulzura mayor que en
¿qué leyenda, ceñida de verdor,
tiembla? ¿Será de dioses o mortales?

EN LOS OTROS Y EN **SÍ MISMOS...**



* O POR LO MENOS NO TANTO COMO NOS HUBIERA GUSTADO.

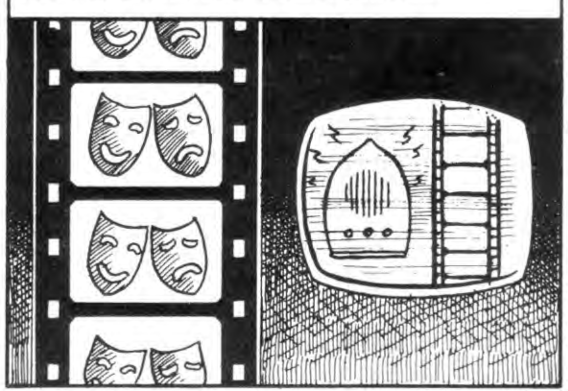




DESDE QUE SE INVENTÓ LA PALABRA ESCRITA, LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HAN VENIDO SIENDO MAL COMPRENDIDOS.

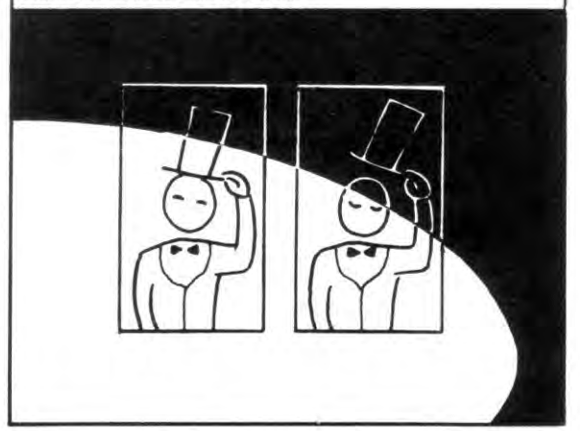


TODO MEDIO NUEVO EMPIEZA SU VIDA IMITANDO A SUS **PREDECESORES**. MUCHAS DE LAS PRIMERAS PELÍCULAS FUERON COMO **OBRAS DE TEATRO** FILMADAS; GRAN PARTE DE LA PRIMERA **TELEVISIÓN** FUE COMO **RADIO CON IMÁGENES** O **PELÍCULAS ACORTADAS**.



SON MUCHÍSIMOS LOS CREADORES DE CÓMICS QUE NO VEN OBJETIVO MÁS ALTO QUE EL DE INTRODUCIRSE EN OTRO MEDIO DE COMUNICACIÓN, Y ESTÁN CONVENCIDOS DE QUE CONSEGUIRLO SERÍA DAR UN **PASO ADELANTE**.

Y ES QUE MIENTRAS CREAMOS QUE LOS TEBEOS SON UN GÉNERO MENOR DE ESCRITURA O UN DERIVADO DE LAS BELLAS ARTES, ESA MANERA DE PENSAR NO DESAPARECERÁ **NUNCA**.




LA COMBINACIÓN DE PALABRAS Y DIBUJOS NO ES EXACTAMENTE MI DEFINICIÓN DE LO QUE ES EL CÓMIC, PERO DICHA COMBINACIÓN HA TENIDO UNA **TREMENDA INFLUENCIA** EN SU **DESARROLLO.**
Cómic. Ilustraciones y estas y otras imágenes en deliberada, con el pr de transmitir información y una respuesta del lector.
2. Superheroes costumes fighti villans who want re word in violent se ulse.


EN LOS TEBEOS PUEDEN **PLASMARSE** EXPERIENCIAS HUMANAS, TANTO MEDIANTE LA PALABRA COMO MEDIANTE EL DIBUJO.


COMO RESULTADO -Y AL MARGEN DE SUS **OTRAS** POSIBILIDADES- EL CÓMIC SE HA **IDENTIFICADO FIRMEMENTE** CON EL ARTE DE LA **NARRACIÓN**.


Y, **EN EFECTO**, PALABRAS Y DIBUJOS TIENEN UN **TREMENDO** PODER A LA HORA DE CONTAR HISTORIAS, CUANDO SUS CREADORES EXPLOTAN TODOS SUS **RECURSOS**.
DADÁ
BIOGRAFÍA
HORROR
RELATOS AMOROSOS
SURREALISMO
VERSO LIBRE
POESÍA ÉPICA
ALEGORÍA SOCIAL
ADAPTACIONES
MEMORIAS
ARTE SECUENCIAL
FICCIÓN HISTÓRICA
CUENTOS POPULARES
NARRACIONES ERÓTICAS
MISTERIO
TEMAS RELIGIOSOS
SÁTIRA


¡Y HASTA EL MOMENTO SÓLO HEMOS VISTO LA **PUNTA DEL ICEBERG**!


DE NIÑOS, "MOSTRÁBAMOS Y CONTÁBAMOS" DE MODO **INTERCAMBIABLE**, COMBINANDO PALABRAS E IMÁGENES PARA TRANSMITIR UNA **SERIE** DE **IDEAS RELACIONADAS**.
TIENE UNA DE **ESAS** COSAS.


LAS DIFERENTES MANERAS EN QUE PALABRAS Y DIBUJOS PUEDEN **COMBINARSE** EN LOS TEBEOS SON PRÁCTICAMENTE **INFINITAS**.


PERO VAMOS A INTENTAR DESGLOSARLAS EN VARIAS **CATEGORÍAS** DIFERENTES.


PRIMERO TENEMOS LAS COMBINACIONES DE **PALABRAS ESPECÍFICAS**, DONDE EL DIBUJO ILUSTRA PERO NO VIENE A AÑADIR NADA A UN TEXTO YA COMPLETO.


TAMBALEÁNDONOS, VOLVIMOS AL PISO, POCO ANTES DEL AMANECER, **VOMITANDO** CADA QUINCE METROS.
JUDY, SONRIENDO, ME ENTREGÓ SUS LLAVES.
LA **CONSTITUCIÓN DE ESTADOS UNIDOS** FUE ADOPTADA POR EL **SEGUNDO CONGRESO CONTINENTAL** EN 1787 Y ENTRÓ EN VIGOR EN 1789.


LUEGO ESTÁN LAS COMBINACIONES DE **DIBUJOS ESPECÍFICOS**, DONDE LAS PALABRAS VIENEN A APORTAR UNA MERA **BANDA DE SONIDO** A UNA SECUENCIA BÁSICAMENTE VISUAL.


¡LO CONSIGUIÓ!
MMM...
MMM...


Y, NATURALMENTE, LAS VIÑETAS **DUALES**, EN LAS QUE TANTO LAS PALABRAS COMO EL DIBUJO DICEN **ESENCIALMENTE LO MISMO**.


CEÑUDO, GEORGE LEVANTÓ SU CARAMELO.
¡PERO EL TREMENDO PUÑETAZO DEL CAPITÁN NO ALCANZÓ EL OBJETIVO!
¡**MALDICIÓN**! ¡ME HA ESQUIVADO Y LE HE DADO A ESA **PARED DE LADRILLOS**!
¡**JA**! ¡TE ESQUIVÉ!
¡QUÉ DESGRACIADA SOY!
...PENSÓ AMY.


OTRO TIPO DE COMBINACIÓN ES EL **ADITIVO,** EN LA QUE LAS PALABRAS **AMPLÍAN** O **DESARROLLAN** UNA IMAGEN O **VICEVERSA.**




¡TENGO LA CABEZA HECHA **PAPILLA**!
¿QUÉ TE PARECE MI **NUEVA ROPA,** NENA?
¿ES ÉSTE EL MISMO **JÚPITER** DE MI INFANCIA?

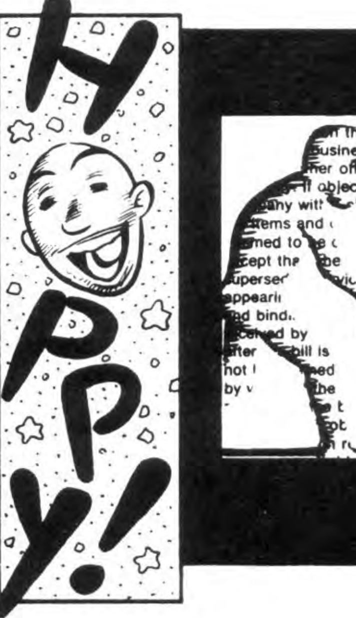

EN LAS COMBINACIONES EN **PARALELO,** PALABRAS Y DIBUJOS PARECEN SEGUIR CAMINOS MUY DIFERENTES…, SIN **ENTRAR EN CONTACTO.**


"¿HAS HABLADO YA CON BILL?"
"SALLY LO HIZO. ¿POR QUÉ?"
"HAN LLEGADO LOS RESULTADOS DEL TEST. TODOS NEGATIVOS."
"¿DE VERAS? ¡ES FANTÁSTICO!"
BUENO…
PIMIENTA.
CEREAL.
LECHE.
PAN
TUBÉRCULOS.


OTRA OPCIÓN POSIBLE ES LA DEL **MONTAJE,** DONDE EL TEXTO ES TRATADO COMO **PARTE** INTEGRAL DEL DIBUJO.




CASH
FLOW
LINE



PUEDE QUE LA COMBINACIÓN PALABRA-DIBUJO MÁS **CORRIENTE** SEA LA **INTERDEPENDIENTE,** EN LA QUE PALABRAS Y DIBUJOS **VAN DE LA MANO** PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE POR SEPARADO NO CONSEGUIRÍAN HACER INTELIGIBLE PARA EL LECTOR.



MIENTRAS...

¿TE VIO ALGUIEN?

¡**ESTO** ES CUANTO NECESITO PARA **DETENERLE**!

Y DIGO YO, ¿SEGURO QUE ÉSE ES LICENCIADO EN FILOSOFÍA?

"¡Y **ADIVINA** QUIÉN SE PRESENTÓ CON LA FURGONETA DE BOB UNA HORA MÁS TARDE!

¡HEY, MARGE!

¡CIELO SANTO!

MIENTE.

AJÁ.

"TRAS LA UNIVERSIDAD, SEGUÍ UN CURSILLO DE **ALTAS FINANZAS.**"

¡VENGA, DATE PRISA!




EN LOS CÓMICS BUENOS, LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS SON COMO PAREJAS QUE BAILAN Y QUE SE TURNAN PARA LLEVARSE.


CUANDO **AMBOS** SE EMPEÑAN EN LLEVAR AL OTRO, LA COMPETICIÓN PUEDE ECHAR A PERDER SU OBJETIVO...
¡AY!


...SI BIEN UNA **COMPETICIÓN GRACIOSA** PUEDE OBTENER **RESULTADOS DELEITABLES.**


PERO CUANDO AMBOS **CONOCEN** A FONDO SU PAPEL...


...Y SE RESPALDAN ENTRE SÍ...


...EL CÓMIC PUEDE COMPETIR CON **CUALQUIER OTRO** MEDIO ARTÍSTICO, POR RECURSOS QUE TENGA.


CUANDO SON LOS DIBUJOS QUIENES NOS ACLARAN UNA ESCENA, LAS PALABRAS SE VEN LIBRES DE EXPLORAR UN ÁREA MÁS GRANDE.
P
S


SUPONGAMOS QUE OS MUESTRO A UNA MUJER QUE CRUZA UNA CALLE BAJO LA LLUVIA PARA COMPRAR UN HELADO Y COMÉRSELO EN SU PISO...
...SÓLO CON **DIBUJOS.**





PUEDE DAR PIE A UN ***MONÓLOGO INTERNO.***

(INTERDEPENDIENTE)











CRUCÉ LA CALLE PARA IR A LA TIENDA. LA LLUVIA ME DEJÓ LAS BOTAS EMPAPADAS.

EN EL CONGELADOR ENCONTRÉ LA ÚLTIMA TARRINA DE HELADO DE CHOCOLATE.

EL EMPLEADO INTENTÓ LIGARME, PERO LE DI CALABAZAS. ME LANZÓ UNA DE SUS MIRADAS LÚGUBRES...

LUEGO VOLVÍ AL APARTAMENTO...

...Y ME LO ACABÉ EN UNA HORA.

POR FIN SOLA.







SI AL DIBUJANTE LE PLACE, AHORA PUEDE MOSTRAR SÓLO FRAGMENTOS DE UNA ESCENA.

(PALABRA ESPECÍFICA)

O MOVERSE HACIA NIVELES MAYORES DE ***ABSTRACCIÓN*** O ***EXPRESIÓN.***



(AMPLIFICACIÓN)

A LO MEJOR EL DIBUJANTE QUIERE OFRECERNOS INFORMACIÓN ***EMOCIONAL*** DE IMPORTANCIA.



(INTERDEPENDIENTE)

O TRASLADARSE AL FUTURO O AL PASADO.



(PALABRA ESPECÍFICA)





CREO QUE ALGUNOS DE LOS SECRETOS DE ESOS **PRIMEROS** ALQUIMISTAS SE HAN PERDIDO EN EL REMOTO PASADO.



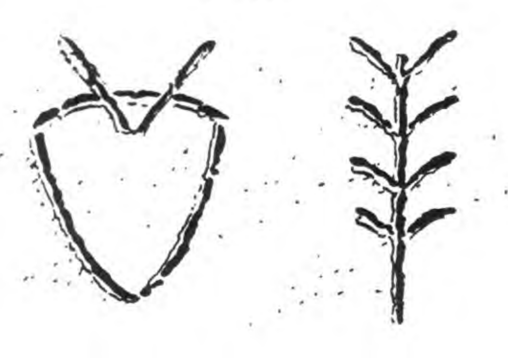




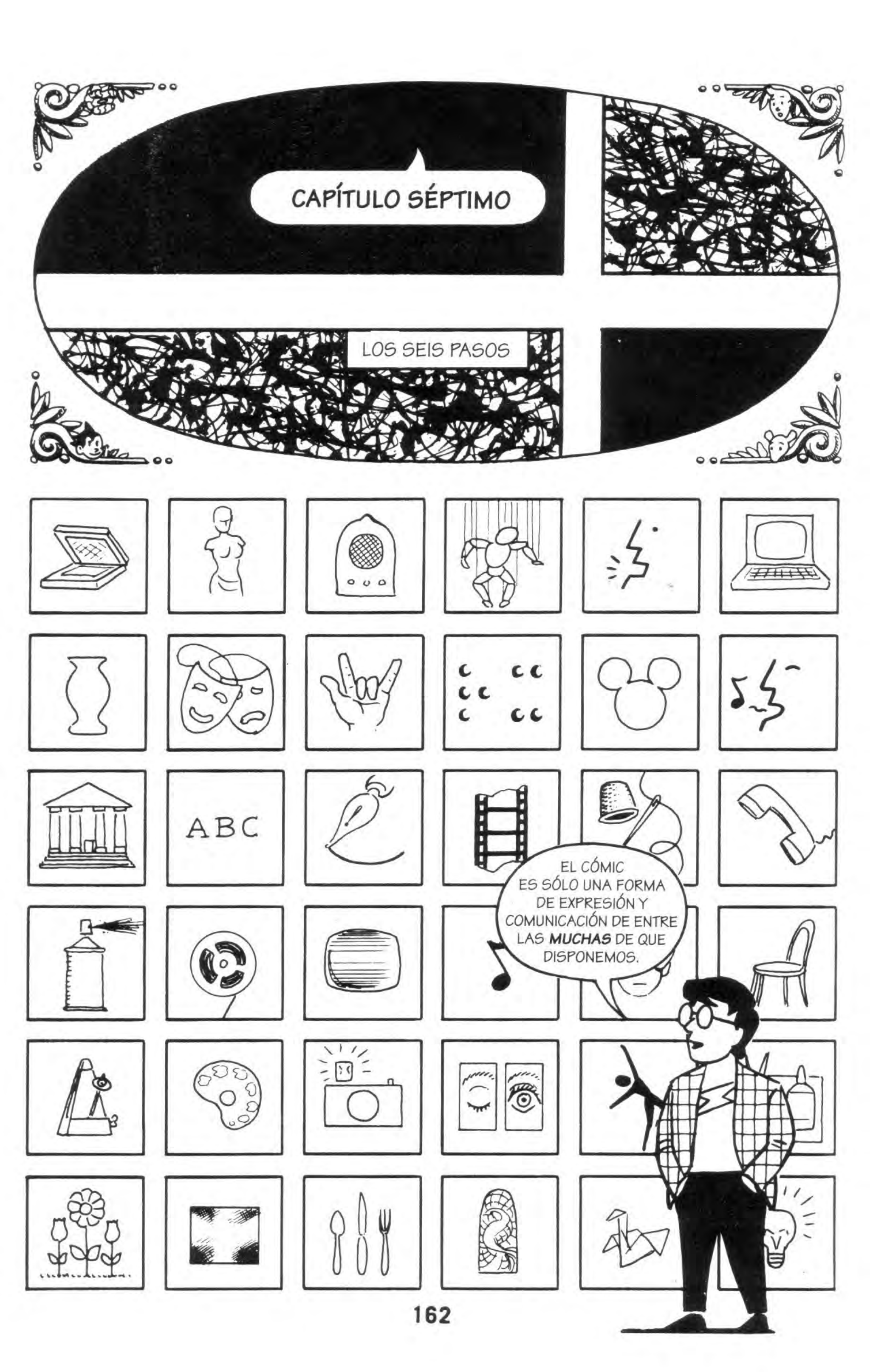


SIN EMBARGO, A VECES SIENTO UNA **VAGA AÑORANZA** POR AQUELLOS TIEMPOS DE HACE **MÁS DE CINCUENTA SIGLOS...**

...CUANDO CONTAR ERA **MOSTRAR...**



...Y MOSTRAR ERA **CONTAR.**


CAPÍTULO SÉPTIMO
LOS SEIS PASOS
ABC
EL CÓMIC ES SÓLO UNA FORMA DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN DE ENTRE LAS **MUCHAS** DE QUE DISPONEMOS.


HASTA AHORA SÓLO HEMOS HABLADO DE LAS PROPIEDADES **ESPECÍFICAS** DEL CÓMIC.


PERO EL CÓMIC TIENE **PROPIEDADES** QUE COMPARTE CON OTROS MEDIOS ARTÍSTICOS.
ABC


AUNQUE ESO **AHORA** RESULTA EVIDENTE, HUBO UN TIEMPO EN QUE ERA TILDADO DE RIDÍCULO.
INCLUSO **HOY EN DÍA** MÁS DE UNO TE PREGUNTA: ¿ES **ARTE** EL CÓMIC?


Y ESO ES...
-CON PERDÓN-
¡UNA PREGUNTA REALMENTE **ESTÚPIDA**!


PERO SI HAY QUE CONTESTAR, LA RESPUESTA ES QUE **SÍ**.


¡**SOBRE TODO** SI VUESTRA DEFINICIÓN DEL ARTE ES **TAN AMPLIA COMO LA MÍA**!



EJEMPLO: HE AQUÍ A UN ***MACHO*** PREHISTÓRICO PERSIGUIENDO A UNA ***HEMBRA*** PREHISTÓRICA. CON UN OBJETIVO CLARO EN SU CABEZA: ***¡REPRODUCCIÓN!***



¡ES UN INSTINTO TAN ***PODEROSO*** QUE DIRIGE ***TODOS SUS MOVIMIENTOS***! ¡NO ESCATIMA ESFUERZOS PARA SALIRSE CON LA SUYA!







AHORA TODOS SUS PENSAMIENTOS Y ACCIONES SE HAN CONCENTRADO EN ESE ***OTRO*** PODEROSO INSTINTO VITAL: ***¡LA SUPERVIVENCIA!***



¡UNA VEZ MÁS, SUS PIERNAS LE IMPULSAN HACIA ADELANTE CON UN ***MÁXIMO DE EFICACIA***!




¡ACORRALADO JUNTO A UN PRECIPICIO, SÓLO VE UNA MANERA DE SOBREVIVIR!


¡SE AGARRA A ELLA!




Y SE SALVA.


AHORA PODRÍA PONERSE A BUSCAR COMIDA (SUPERVIVENCIA) O ACASO OTRA HEMBRA (REPRODUCCIÓN).


PERO EN VEZ DE ESO...
THPLPLP!!


ARTE.


¡EN LA EXISTENCIA HUMANA SE DA LA FELIZ CIRCUNSTANCIA DE NO PODER PASAR TODO EL TIEMPO COMIENDO Y FORNICANDO! ¡POR MÁS EMPEÑO QUE PONGAMOS EN ALCANZAR ESOS DOS OBJETIVOS, LLEGARÁ UN MOMENTO EN EL QUE NO TENGAMOS ABSOLUTAMENTE NADA QUE HACER!
UGH.
UGH.
HUMMM...







Y ALLÁ UN HOMBRE LLEVA UN **RITMO SENCILLO** CON UN **PAR DE PIEDRAS.** ÉL NO SABE POR QUÉ, PERO EL SONIDO QUE PRODUCEN LE **GUSTA.**

TAP! TAP! TAP! TAP! TAP! TAP!



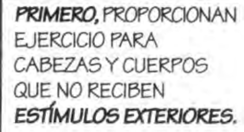














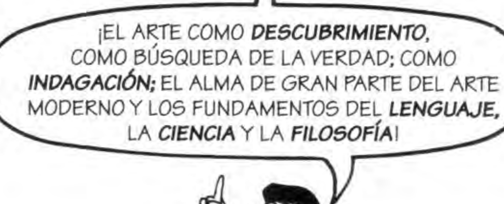


Y **TERCERO,** Y ACASO MÁS IMPORTANTE PARA NUESTRA SUPERVIVENCIA COMO RAZA, TALES ACTIVIDADES FORTUITAS A MENUDO CONCLUYEN...















* JUNTO CON MUCHÍSIMOS SENTIMIENTOS AFINES Y COSTUMBRES.


EN CASI TODO LO QUE HACEMOS HAY, POR LO MENOS, UN **ELEMENTO ARTÍSTICO.**


A LO MEJOR SE REVELA EN UNA **COREOGRAFÍA INNECESARIA** EN LA **LÍNEA DE MONTAJE.**
¡OHHH, NENAAAA!


O EN EL **ESTILO PERSONAL** DE UN **MENSAJERO CICLISTA.**
HONK! HONK!


¡O SENCILLAMENTE SE ADVIERTE EN NUESTRA **FIRMA**!
do herein pledg


EN ALGUNOS OFICIOS, LA LIBERTAD DE AUTOEXPRESIÓN ES **MAYOR.** LA **SUPERVIVENCIA** -GANARSE LA VIDA- VA A LA PAR CON EL **DESEO CREATIVO.**


SE PUEDE DECIR QUE CIERTAS ACTIVIDADES OFRECEN MAYOR CABIDA A LA **EXPRESIÓN ARTÍSTICA** QUE OTRAS.


LA VIDA ES UNA SERIE DE PROLIJAS DECISIONES; UNAS MOTIVADAS POR LA **SUPERVIVENCIA;** OTRAS, NO, Y LAS PROPORCIONES **CAMBIAN** CONSIDERABLEMENTE.


PERO PROCLAMAR, COMO HACEN **TANTOS,** QUE...
¡ESO NO ES ARTE!
... DA POR SENTADO QUE EL ARTE ES ALGO ASÍ COMO UNA **PROPOSICIÓN** INALTERABLE, OPINIÓN QUE NO COMPARTO.


RARA ES LA PERSONA QUE NO EXPRESA **NADA** CON SU TRABAJO...


¡... Y RARO ES EL **ARTISTA** AL QUE LE TRAE SIN CUIDADO EL **ÉXITO;** ES DECIR, LA **SUPERVIVENCIA**!


SON MUCHOS LOS ARTISTAS QUE SUEÑAN CON ALCANZAR EL ÉXITO, PERO NO ESTÁN DISPUESTOS A SACRIFICAR SUS **IDEALES** PARA CONSEGUIRLO.
POWER
FAME
SEX
$$$$$


LOS "GRANDES ARTISTAS", LOS **ARTISTAS PUROS,** DICEN AL MUNDO: "¡YO NO HAGO ESTO POR **DINERO**! ¡YO NO HAGO ESTO PARA SER MÁS QUE EL **VECINO**!"
"¡YO NO HAGO ESTO PARA **LIGAR**! ¡YO NO HAGO ESTO POR **AMBICIÓN, PODER** O **CUALQUIER OTRA COSA**! ¡YO HAGO ESTO POR AMOR AL **ARTE**!


EN OTRAS PALABRAS: **¡MI ARTE NO SE PUEDE PAGAR CON NADA!**


"¡PERO ES MUY **IMPORTANTE**!"


¡Y A VECES ESO **ES** CIERTO, AUNQUE PUEDE QUE EL MUNDO TARDE UNO O DOS SIGLOS EN ENTERARSE!


EL **ARTE "PURO"** ESTÁ ESENCIALMENTE LIGADO A LA CUESTIÓN DE LA **FINALIDAD...** DE RESOLVER LO QUE UNO ESPERA DEL ARTE.


ESO SE PUEDE APLICAR TANTO AL **CÓMIC** COMO A LA **PINTURA,** A LA **LITERATURA,** AL **TEATRO,** AL **CINE,** A LA **ESCULTURA** O A **CUALQUIER OTRA FORMA...**
... PORQUE **CUALQUIER** TIPO DE CREACIÓN EN **CUALQUIER** MEDIO SIEMPRE SEGUIRÁ UN CIERTO **CAMINO.**


1
IDEA/ PROPÓSITO
2
FORMA
3
ESTILO
4
ESTRUCTURA
5
DESTREZA
6
SUPERFICIE
UN CAMINO QUE CONSISTE EN **SEIS PASOS.**


1
IDEA/ PROPÓSITO
PRIMERO: LOS IMPULSOS, LAS IDEAS, LAS EMOCIONES, LAS FILOSOFÍAS, LOS PROPÓSITOS DEL TRABAJO... **EL CONTENIDO** DE LA OBRA.


2
FORMA
SEGUNDO: LA **FORMA** QUE TOMARÁ... ¿SERÁ UN **LIBRO**? ¿ UN **DIBUJO CON TIZA**? ¿UNA **SILLA**? ¿UNA **CANCIÓN**? ¿UNA **ESCULTURA**? ¿UN **AGARRADOR PARA PUCHEROS**? ¿UN **CÓMIC BOOK**?

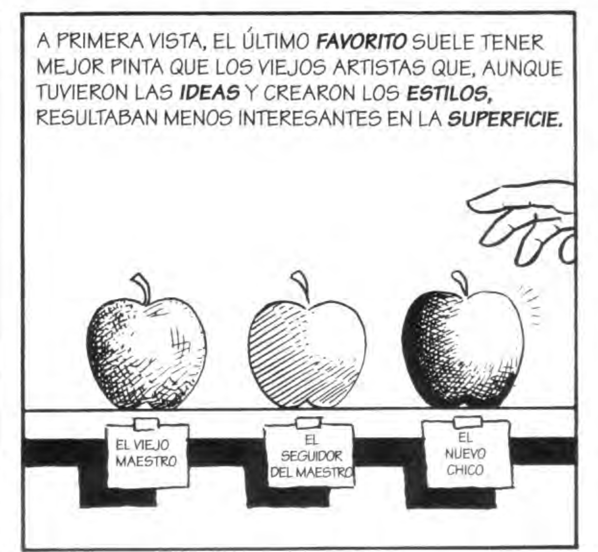

3
ESTILO
TERCERO: LA **ESCUELA** DE ARTE, EL VOCABULARIO DE **ESTILOS** O **GESTOS** O **TEMA DE QUE SE TRATA,** EL **GÉNERO** AL QUE PERTENECE EL TRABAJO... A LO MEJOR SE TRATA DE UN GÉNERO NUEVO.


4
ESTRUCTURA
CUARTO: RECOPILACIÓN DEL TRABAJO... ¿QUÉ INCLUIR? ¿QUÉ DEJAR FUERA?... ¿CÓMO ORDENARLO? ¿CÓMO **COMPONER** EL TRABAJO?


5
DESTREZA
QUINTO: CONSTRUIR LA OBRA USANDO DE LA HABILIDAD, EL OFICIO, LA INVENCIÓN, SUPERANDO LAS DIFICULTADES; EN FIN, HACIENDO EL TRABAJO.


6
SUPERFICIE
SEXTO: VALORES DEL PRODUCTO ACABADO... EL ASPECTO MÁS SOBRESALIENTE DE LA OBRA A PRIMERA VISTA.


LO QUE ATRAE A LA GENTE DE TODAS LAS ARTES ES LA SUPERFICIE, AL IGUAL QUE UNA MANZANA ELEGIDA POR SU PIEL LUSTROSA.
SUPERFICIE
DESTREZA
ESTRUCTURA
ESTILO
FORMA
IDEA


A PRIMERA VISTA, EL ÚLTIMO FAVORITO SUELE TENER MEJOR PINTA QUE LOS VIEJOS ARTISTAS QUE, AUNQUE TUVIERON LAS IDEAS Y CREARON LOS ESTILOS, RESULTABAN MENOS INTERESANTES EN LA SUPERFICIE.
EL VIEJO MAESTRO
EL SEGUIDOR DEL MAESTRO
EL NUEVO CHICO


PERO SUELE PASAR QUE AL HINCARLE EL DIENTE A LA LUSTROSA MANZANA...


CRUNCH!!


VACÍA.


ES UN CICLO TAN VIEJO COMO EL MISMO ARTE.

EN EL ***CÓMIC,*** EL CICLO EMPIEZA ***EN TODAS PARTES*** CUANDO LOS JÓVENES ***DESCUBREN*** LOS TEBEOS POR PRIMERA VEZ Y, EN UNOS CUANTOS CASOS, EMPIEZAN A DESARROLLAR UN AMOR POR EL CÓMIC QUE DURARÁ TODA LA VIDA.

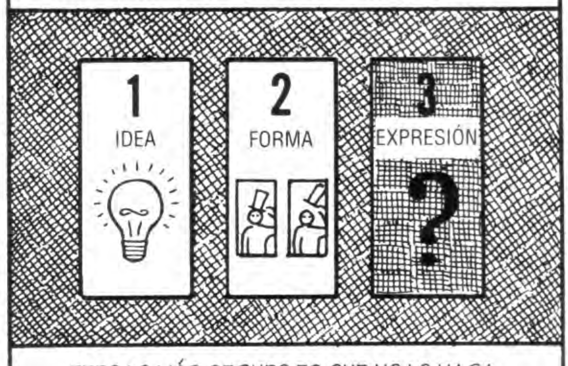




Y *UNO* DE ELLOS –LLENO DE GRANDES IDEAS– TOMA LA DECISIÓN.



HA EMPEZADO BIEN. YA TIENE LAS ***IDEAS*** Y HA ELEGIDO LA HISTORIETA COMO ***FORMA DE EXPRESIÓN.*** A LO MEJOR AHORA CONSIDERA QUÉ ***CLASE*** DE CÓMICS LE *CONVIENE* HACER.



PERO LO MÁS SEGURO ES QUE NO LO HAGA.

LO MÁS PROBABLE ES QUE, EN SU AFÁN POR CONVERTIRSE EN PROFESIONAL, ***POSPONGA*** SUS IDEAS Y EMPIECE A ESTUDIAR LAS ***TÉCNICAS*** DE DIBUJANTES DE RENOMBRE.



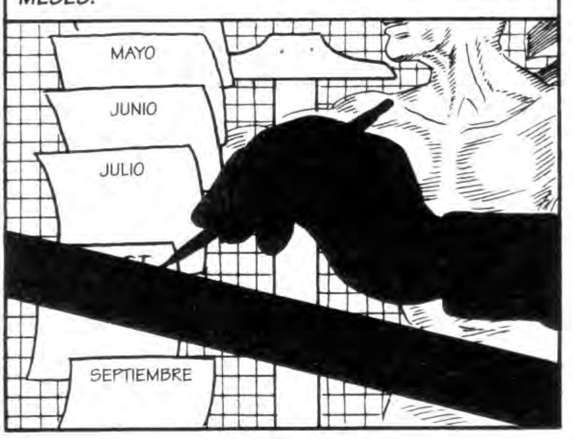
HASTA QUE...



PERO CUANDO LLEVA EL TRABAJO A UN PROFESIONAL ***DE VERDAD...***



Y ENTONCES SE COMPRA LIBROS DE ***ANATOMÍA*** Y ***PERSPECTIVA,*** ESTUDIA DIVERSAS ***TÉCNICAS DE DIBUJO*** Y PRACTICA, PRACTICA Y PRACTICA DURANTE ***MESES.***



PERO PUEDE OCURRIR QUE NO LO CONSIGA. PUEDE QUE NO LLEGE A ALCANZAR LA SUFICIENTE **HABILIDAD...** PUEDE LLEGAR A **PERDER INTERÉS...** QUE LA VIDA SE LE **COMPLIQUE...** EN FIN, POR UNA U OTRA RAZÓN...





¡UNA DE ELLOS SE DISPONE A DAR EL **PRÓXIMO PASO**! HA ESTUDIADO A FONDO LA TÉCNICA, TANTO EN EL INSTITUTO COMO EN LA UNIVERSIDAD.





PERO CUANDO PRESENTA SU TRABAJO A UN PROFESIONAL HECHO Y DERECHO...

ERES UNA ARGUMENTISTA Y DIBUJANTE CON ESTILO, PERO TU **NARRACIÓN** NO ES LO BASTANTE BUENA, TE FALTA EL **SENTIDO DEL RITMO...** ESTAS COMPOSICIONES SON MUY **CONFUSAS...** DEBES APRENDER A SABER **COMPONER** TUS HISTORIAS...

GLUP.

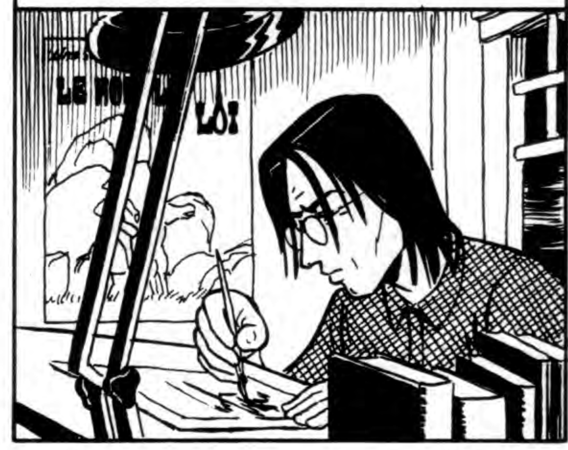
GRACIAS A SU **DESTREZA** COMO DIBUJANTE PUEDE TRABAJAR, PERO SÓLO COMO **AYUDANTE**. HASTA QUE ENTIENDA LA **ESTRUCTURA** DEL CÓMIC SE QUEDARÁ ESTANCADA, SIN CONSEGUIR PROGRESAR.



PERO PUEDE SUCEDER QUE SE DÉ POR **CONTENTA** SINTIÉNDOSE PARTE DEL **MEDIO,** DEL **OFICIO,** DE LA **COMUNIDAD** DE LOS TEBEOS, SIN TENER QUE SER NECESARIAMENTE UNA **ESTRELLA DE PRIMERA FILA.**



¡EN **ALGUNA OTRA PARTE,** OTRO CREADOR HA PASADO POR EL MISMO PROCESO, PERO SIGUE QUERIENDO **MÁS**!



¡PASA TODO EL TIEMPO PENSANDO EN LAS **ARDUAS DIFICULTADES** DE LA **COMPOSICIÓN** Y LA **NARRACIÓN** EN LA HISTORIETA, ESO QUE **NO TE ENSEÑAN** LOS **LIBROS**!*



SE ENTERA DE QUE SU **DIBUJANTE FAVORITO** ES, EN REALIDAD, UNA **VERSIÓN DESLAVAZADA** DE UN HISTORIETISTA **MÁS VIEJO** Y **MENOS PULIDO** AL QUE NO **APRECIABA DEBIDAMENTE.**



APRENDE A VER LO QUE HAY **TRAS** LA **EJECUCIÓN GRÁFICA** Y EL **GUIÓN,** CAPTANDO ASÍ TODO EL PANORAMA: EL **RITMO,** EL **DRAMA,** EL **HUMOR,** EL **SUSPENSE,** LA **COMPOSICIÓN,** EL **DESARROLLO TEMÁTICO,** LA **IRONÍA...** ¡Y AL POCO TIEMPO **DOMINA** TODO ELLO!





*¡CON LA EXCEPCIÓN, UNA VEZ MÁS, DEL LIBRO DE EISNER!

¡Y SUPONGAMOS QUE LO **CONSIGUE**! PUBLICA SU ÁLBUM Y AL POCO SE LE CONSIDERA UN CREADOR **EXTRAORDINARIAMENTE CAPACITADO,** QUE SABE **NARRAR** MEJOR QUE LA MAYORÍA DE SUS COLEGAS.



SU TRABAJO NO ES PRECISAMENTE **ORIGINAL.** LA CRÍTICA NO LE HACE MUCHO CASO, PERO CON LO QUE GANA **PUEDEN VIVIR BIEN** ÉL Y SU FAMILIA Y ESO LE BASTA...



PERO **OTRA** DIBUJANTE HA PASADO POR LAS **MISMAS DIFICULTADES,** ALCANZANDO EL MISMO NIVEL DE ÉXITO, SIN POR ELLO **SENTIRSE SATISFECHA** DEL TODO.



SE PREGUNTA SI SU ÉXITO **TIENE SENTIDO,** CUANDO HAY **TANTA GENTE** HACIENDO LO MISMO DE LA MISMA MANERA. PODRÍA CONSEGUIR UNA **IDENTIDAD PROPIA.**

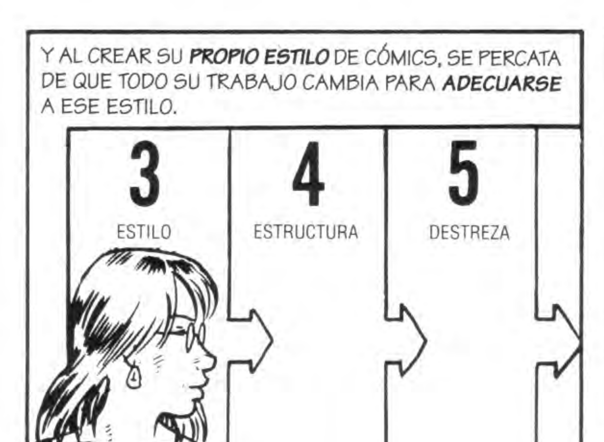


ESTÁ CONVENCIDA DE QUE HAY **ALGO MÁS,** DE QUE AL **ROMPECABEZAS** LE FALTA UNA **PIEZA...** QUE TODAVÍA **NO HA ENCONTRADO.**



Y SE PONE A BUSCAR E INVENTAR **NUEVAS MANERAS** DE MOSTRAR **LO DE SIEMPRE.** LLEGA A **INNOVAR** Y DESARROLLAR **TÉCNICAS NUEVAS.** ¡Y ACABA POR ELIMINAR **POR COMPLETO** "LO DE SIEMPRE"!




Y AL CREAR SU **PROPIO ESTILO** DE CÓMICS, SE PERCATA DE QUE TODO SU TRABAJO CAMBIA PARA **ADECUARSE** A ESE ESTILO.
3
ESTILO
4
ESTRUCTURA
5
DESTREZA


SUPONGAMOS QUE DE ESA MANERA OBTIENE EL **ÉXITO COMERCIAL** Y **EL RESPETO DE SUS COLEGAS.***
¡QUIERO DAR LAS GRACIAS A TODOS LOS QUE ME HAN AYUDADO A LLEGAR HASTA AQUÍ!
3
ESTILO
* CLARO ESTÁ QUE TAMBIÉN SON POSIBLES LA ANIMOSIDAD, EL RECHAZO Y LA POBREZA.
CLAP! CLAP! CLAP! CLAP! CLAP! CLAP!


LOS DIBUJANTES JÓVENES EMPIEZAN A **IMITAR** SU ESTILO, PERO LA MAYORÍA SÓLO SABEN APRECIAR LA **SUPERFICIE**.
3
4
5
6
6
¿QUIERES ENSEÑARME TU PORTAFOLIO?
¿PUEDO?


Y ES POSIBLE QUE SE SIENTA **SATISFECHA** CON ESA CLASE DE ÉXITO, CONVENCIDA DE QUE SI HAY COSAS QUE **NO SABE**, TARDE O TEMPRANO **ACABARÁ POR APRENDERLAS.**


PERO **OTRO CREADOR** HA LLEGADO HASTA DONDE ELLA Y SIGUE SINTIÉNDOSE **INSATISFECHO.** ESTÁ CONVENCIDO DE HABER PASADO POR ALTO ALGO **MUY IMPORTANTE...**


...ALGO **FUNDAMENTAL,** ALGO SIN LO CUAL NO PUEDE LLEGAR A SER UN ARTISTA. DÁNDOLE VUELTAS Y MÁS VUELTAS A ESA IDEA, ES SÓLO **CUESTIÓN DE TIEMPO,** EL QUE LLEGUE A HACERSE ESA PREGUNTA TAN SENCILLA:
¿POR QUÉ HAGO ESTO?
3
ESTILO
4
ESTRUCTURA
5
DESTREZA
6
SUPERFICIE


1
IDEA/
PROPÓSITO
2
FORMA
3
ESTILO
4
ESTRUCTURA
5
DESTREZA
6
SUPERFICIE


Y AHORA LA PREGUNTA DE MÁS PESO: MEDIANTE SU OBRA, ¿PRETENDE EL ARTISTA DECIRNOS ALGO SOBRE LA VIDA O DECIRNOS ALGO SOBRE EL ***TRABAJO*** QUE REALIZA?
1
2


O...
1
2
3
4
5
6
PERO ¿ESTOY OBLIGADO A DECIR ALGO?


EN LO QUE A MÍ RESPECTA, OPINO QUE ***TODOS*** DECIMOS ALGO MEDIANTE NUESTRO TRABAJO.
CLARO QUE CABE PREGUNTARSE: "¿A QUIÉN INTERESA?" Y ***POR DESGRACIA*** NO HAY MANERA DE SABER ESO ***DE ANTEMANO.***


EN EL CASO DE QUE NUESTRO ARTISTA NO DESFALLEZCA, VEAMOS LO QUE SUPONDRÍA DECIDIRSE POR EL PRIMER O SEGUNDO PASO...
1
IDEA/
PROPÓSITO
2
FORMA



Y A SU TRABAJO NO LE FALTARÁN NI IDEAS NI UN PROPÓSITO.

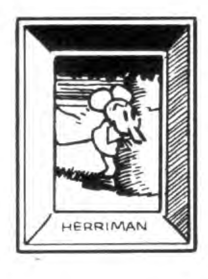
1 IDEA/PROPÓSITO — 2 FORMA — 3 ESTILO — 4 ESTRUCTURA — 5 DESTREZA — 6 SUPERFICIE

SU TRABAJO ***SE CONVERTIRÁ*** EN SU PROPÓSITO Y LAS IDEAS LE LLEGARÁN ANDANDO EL TIEMPO PARA AÑADIRLE ***SUSTANCIA.***

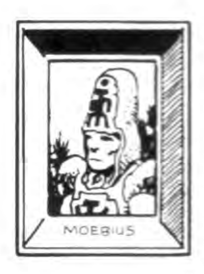
LOS CREADORES QUE TOMAN ESE CAMINO SUELEN SER ***PIONEROS Y REVOLUCIONARIOS,*** ARTISTAS QUE ASPIRAN A ***CONMOCIONAR,*** A CAMBIAR LA MANERA DE ***PENSAR*** DE LA GENTE, QUE CUESTIONAN LAS ***LEYES FUNDAMENTALES*** QUE GOBIERNAN EL ARTE QUE HAN ELEGIDO.







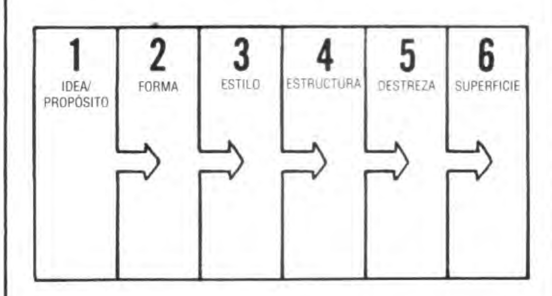




(EN OTROS MEDIOS ARTÍSTICOS: STRAVINSKY, PICASSO, VIRGINIA WOOLF, ORSON WELLES, ETC.)

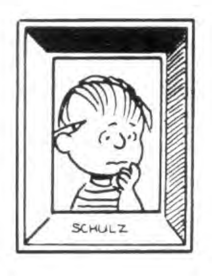


AHORA BIEN, ***CONTAR LA HISTORIA*** (O EN EL CASO DE OBRAS DE NO FICCIÓN, ***HACER LLEGAR EL MENSAJE***) TIENE PRIORIDAD SOBRE LA INVENTIVA.



PERO CONTAR UNA HISTORIA CON LA MAYOR ***EFICACIA*** POSIBLE ***EXIGE,*** COMO ES DE ESPERAR, UNA CIERTA DOSIS DE ***INVENTIVA.***

TAL ES LA SENDA QUE TOMAN LOS GRANDES **NARRADORES,** CREADORES QUE TIENEN COSAS QUE DECIR CON EL CÓMIC Y QUE DEDICAN TODAS SUS ENERGÍAS A **DOMINAR** EL MEDIO CON EL QUE SE MANIFIESTAN, PERFECCIONANDO SU HABILIDAD PARA TRANSMITIR MENSAJES EFICAZMENTE.











(EN OTROS MEDIOS ARTÍSTICOS: CAPRA, DICKENS, WOODY GUTHRIE, EDWARD R. MURROW, ETC.)



¡NO HAY OBRA DE ARTE QUE CAREZCA DE **CONTENIDO** O QUE PUEDA PRESCINDIR DE LA **FORMA**! PERO NUNCA ESTÁ DE MÁS ESTABLECER UNA SERIE DE PRIORIDADES.





Y NO ES QUE ESE PROBLEMA SEA AJENO A NOSOTROS, "CREADOR/GUIONISTA/DIBUJANTE"...



¡CUANTO MÁS SE DEDICA UN ARTISTA A UNO DE ESTOS DOS PUNTOS FOCALES, MÁS DRAMÁTICO LE RESULTA **CAMBIARSE** AL OTRO!

EL TRABAJO AGRESIVAMENTE EXPERIMENTAL DE ART SPIEGELMAN EN LOS AÑOS SETENTA Y PRINCIPIOS DE LOS OCHENTA NO DIO PIE PARA BARRUNTAR LO QUE SERÍA EL RECATADO ESTILO DE **MAUS,** SU MEMORABLE BIOGRAFÍA.

2 FORMA

...ÚLTIMAMENTE NO SALGO MUCHO.

CON LAS GALLETAS Y EL AGUA ME BASTA.

1 IDEA/PROPÓSITO

ANDA, SUBE A TOMAR UN CAFÉ.

NO, GRACIAS, TENGO QUE IRME...

DIBUJO Y TEXTO ART SPIEGELMAN.

A LO MEJOR, SI AHONDAMOS LO BASTANTE, RESULTA QUE LOS OBJETIVOS ÚLTIMOS DE LA MAYORÍA DE ARTISTAS NO DIFIEREN GRAN COSA DE LOS DE OTRA PERSONA CUALQUIERA. LOS INSTINTOS BÁSICOS EJERCEN UNA PODEROSA ATRACCIÓN INCLUSO EN AQUELLOS QUE OSTENTAN ***ALTOS IDEALES.***

1 1 1

FAMA

$

SUPERVIVENCIA <——> REPRODUCCIÓN



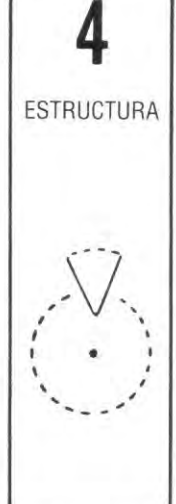


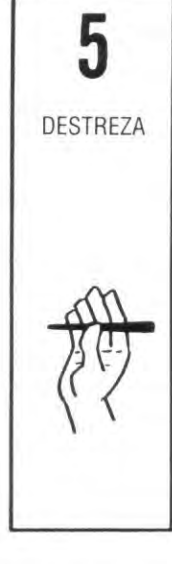
CLARO QUE NO ***TODOS*** SE TOMAN ESA MOLESTIA. ALGUNOS NO TIENEN DIFICULTAD EN IMPONERSE OBJETIVOS Y CONSEGUIRLOS SIN TENER QUE DAR TANTAS VUELTAS...




1
IDEA/
PROPÓSITO


2
FORMA
3
ESTILO


4
ESTRUCTURA


5
DESTREZA


6
SUPERFICIE


CUALQUIER ARTISTA QUE REALICE **CUALQUIER** TRABAJO EN **CUALQUIER** MEDIO SIEMPRE DARÁ ESOS **SEIS PASOS** TANTO SI ES CONSCIENTE DE ELLO COMO SI NO.
TODOS LOS TRABAJOS EMPIEZAN CON UN **PROPÓSITO**, TODOS TOMAN UNA **FORMA**; TODOS TIENEN UN **ESTILO** (AUNQUE SEA UN ESTILO PARTICULAR); TODOS CUENTAN CON UNA **ESTRUCTURA**; TODOS REQUIEREN UNA CIERTA **DESTREZA**; TODOS ELLOS PRESENTAN UNA **SUPERFICIE**.


Y TODOS LOS ASPECTOS DE LOS CÓMICS CUENTAN CON UN **POTENCIAL EXPRESIVO**, INCLUSO CUANDO LA SUPERVIVENCIA ECONÓMICA ES LA MAYOR INQUIETUD DEL ARTISTA.
SIEMPRE HAY SITIO PARA UNA CIERTA CANTIDAD DE **ARTE**.


AHORA BIEN, CUANTO MÁS SE APRENDE A DOMINAR UN ARTE DETERMINADO Y MEJOR SE ENTIENDE LA RELACIÓN QUE SE MANTIENE CON ÉL, MÁS POSIBILIDADES SURGEN DE QUE LA PARTE **ARTÍSTICA** LLEVE LA VOZ CANTANTE.
SUPERFICIE
DESTREZA
ESTRUCTURA
ESTILO
FORMA
IDEA


EL ORDEN DE LOS SEIS PASOS ES **INNATO**. ¡AL IGUAL QUE LOS HUESOS DEL ESQUELETO DE UN DINOSAURIO, QUE PUEDEN DESCUBRIRSE EN NO IMPORTA QUÉ ORDEN, PERO A LA HORA DE ENSAMBLARLOS CADA CUAL ENCAJA EN SU **SITIO**!


EN LA PRÁCTICA, CUALQUIER ASPECTO DEL CÓMIC PUEDE SER SUSCEPTIBLE DE ATRAER AL ARTISTA.
?


PARA LA GRAN MAYORÍA DE ARTISTAS, EL APRENDIZAJE ES ALGO ASÍ COMO UN **VIAJE LENTO Y CONTINUO,** QUE VA DESDE EL **FIN** HASTA EL **PRINCIPIO.**
1 IDEA/ PROPÓSITO
2 FORMA
3 ESTILO
4 ESTRUCTURA
5 DESTREZA
6 SUPERFICIE


DESDE LA **SUPERFICIE** AL **CENTRO.**


Y ES PRECISAMENTE EN EL **CENTRO** DEL ARTE DONDE UNO SE FORMULA LA PREGUNTA MÁS IMPORTANTE:
1 IDEA/ PROPÓSITO
2 FORMA
¿POR QUÉ HAGO ESTO?


CUANDO LA **FORMA** GOBIERNA AL MUNDO, LA PREGUNTA PUEDE RESULTAR UN TANTO **ARTIFICIAL** EN EL CENTRO, COMO UN **FRUTO SIN PEPITAS.**
SUPERFICIE
DESTREZA
ESTRUCTURA
ESTILO
FORMA
IDEA


PERO TALES OBRAS NO TOMAN LA **FORMA** DEL ARTE A LA LIGERA Y AL PONER EN ENTREDICHO A NUESTRAS CREENCIAS FUNDAMENTALES...



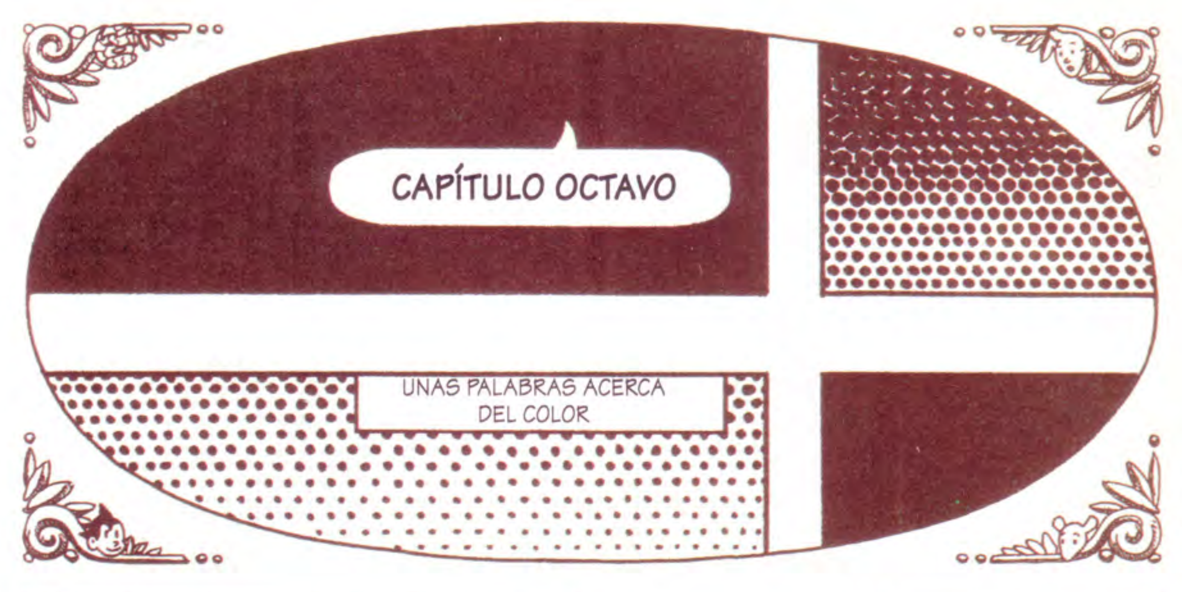


Y EL CICLO PUEDE VOLVER A EMPEZAR.

GRAA!

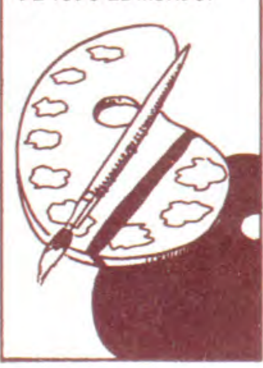
EEEK!!

EVOCACIÓN A M. PARRISH.





EN LA HISTORIA DE LA PINTURA, EL COLOR HA SIDO PREOCUPACIÓN **FUNDAMENTAL** Y **PREPONDERANTE** DE LOS PINTORES DE TODO EL MUNDO.



ALGUNOS, COMO **GEORGES SEURAT** DEDICARON LA VIDA A SU ESTUDIO.



OTROS, COMO **KANDINSKY**, CREÍAN QUE EL COLOR PODÍA SUSCITAR UN EFECTO FÍSICO Y EMOCIONAL MUY PROFUNDO EN LA GENTE.



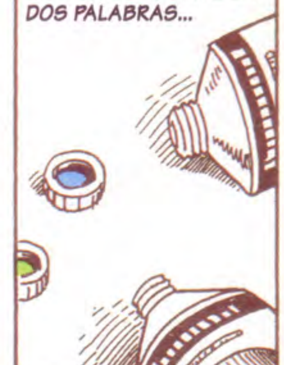
EL COLOR PUEDE SER UN **FORMIDABLE ALIADO** PARA EL ARTISTA DE CUALQUIER MEDIO VISUAL.

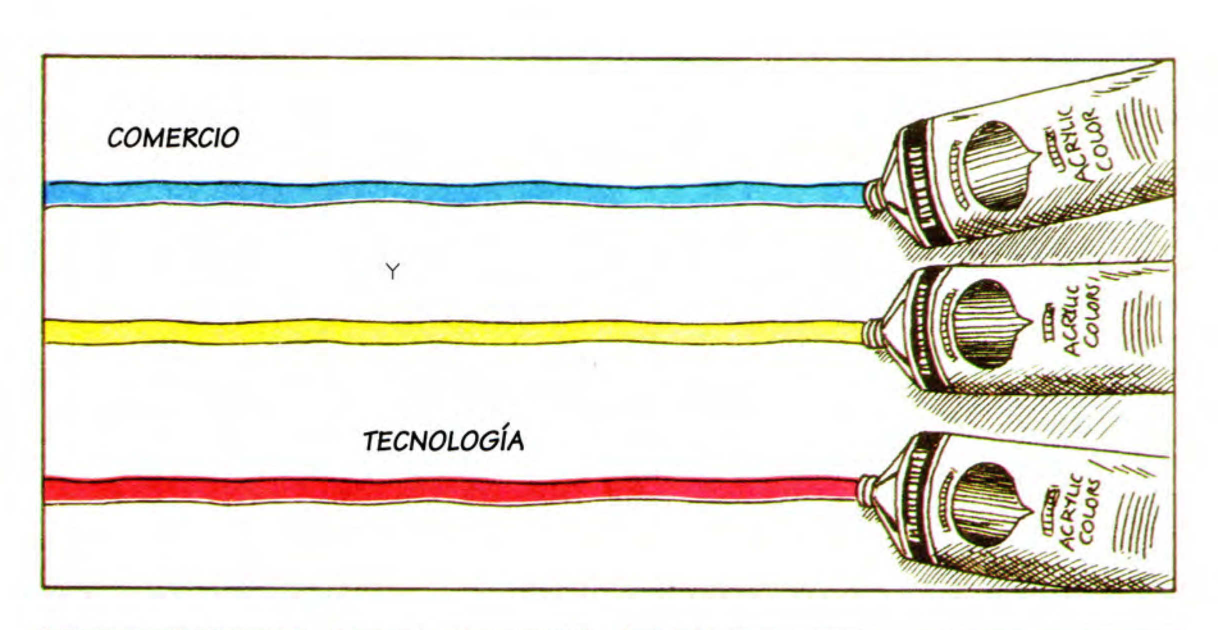


SIN EMBARGO, SU INFLUENCIA EN LOS **TEBEOS** HA SIDO, EN FIN... UN TANTO "DESLUCIDA".



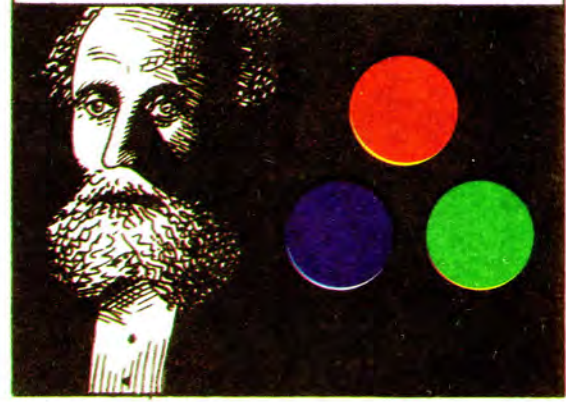
VARIAS SON LAS RAZONES QUE EXPLICAN LA **RELACIÓN TEMPESTUOSA** ENTRE EL CÓMIC Y EL COLOR, PERO PUEDEN RESUMIRSE EN **DOS PALABRAS...**

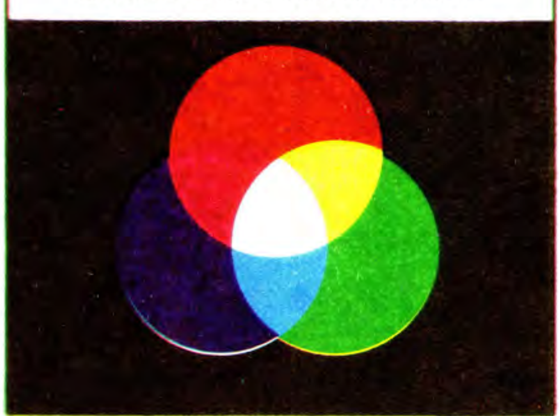
















* CUYA FOTO NO OBRA EN MI PODER.

ESTOS COLORES –CYAN (AZUL VERDOSO), MAGENTA (CARMESÍ OSCURO) Y AMARILLO*– **TAMBIÉN** PUEDEN MEZCLARSE PARA PRODUCIR CUALQUIER MATIZ DEL ESPECTRO. ¡PERO ESTOS TRES, EN VEZ DE AÑADIR LUZ, LO QUE HACEN ES **FILTRARLA**!







¡EL CÓMIC A COLOR CAYÓ EN LA INDUSTRIA DEL **PERIÓDICO** COMO UNA **BOMBA ATÓMICA**!

BUS STOP

¡EL COLOR INCREMENTÓ LAS VENTAS, PERO TAMBIÉN AUMENTÓ LOS **COSTES**! SE TOMARON MEDIDAS PARA MODERNIZAR EL PROCESO Y REDUCIR LOS GASTOS.



¡Y ENTONCES SE **POPULARIZÓ** EL PROCESO DE LOS **CUATRO COLORES**!



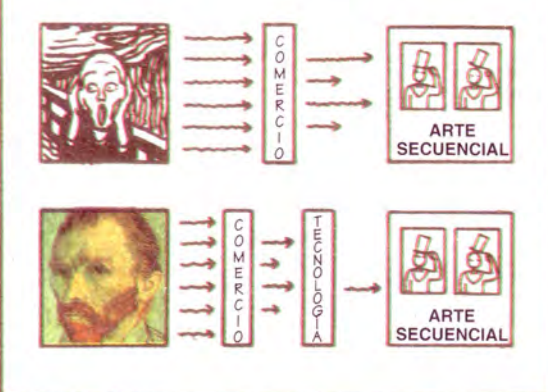
ESTE PROCESO RESTRINGE LA INTENSIDAD DE LOS TRES PRIMARIOS A 100%, 50% Y 20%, USANDO TINTA NEGRA PARA LA LÍNEA DE TRABAJO



EL ASPECTO DE ESTOS COLORES, REPRODUCIDO EN UN **PAPEL DE PERIÓDICO BARATO,** ACABÓ POR CONVERTIRSE EN EL ASPECTO DE LOS CÓMICS AMERICANOS.



Y ASÍ, MIENTRAS EL ARTE EXPRESIVO DE LA **LÍNEA** SE VEÍA SOMETIDO AL **FILTRO SUSTRACTIVO** DEL COMERCIO, EL **COLOR,** POR SU PARTE, SE VEÍA SUJETO A AMBOS FILTROS: EL DEL COMERCIO Y EL DE LA TECNOLOGÍA.



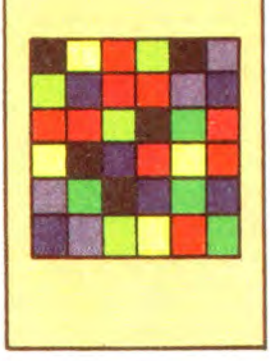
* PARA PIGMENTOS OPACOS: ROJO, AMARILLO Y AZUL. SÍ, YA SÉ QUE ES UN PURO DISPARATE.



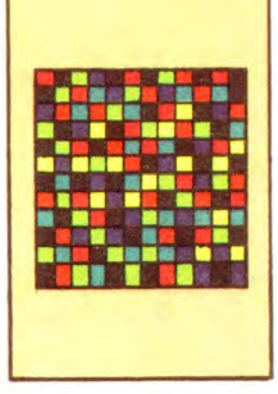
LOS COLORES ELEGIDOS POR SU **FUERZA** CONTRASTABAN UNOS CON OTROS, PERO EN LA MAYORÍA DE LAS PÁGINAS, NINGÚN COLOR **PREDOMINABA** SOBRE LOS DEMÁS.



TRAS LA SATURACIÓN DEL IMPACTO DEL MONOCOLOR, EL POTENCIAL EXPRESIVO DE LOS CÓMICS AMERICANOS A COLOR...



... SE VIO REDUCIDO CON HARTA FRECUENCIA A UN EMOTIVO COLOR *GRIS*.





AHORA BIEN, AUNQUE LOS CÓMICS A COLOR ERAN MENOS **EXPRESIONISTAS**, CONTABAN CON UN NUEVO PODER **ICÓNICO**. DADO QUE EL COLOR DE LOS TRAJES ERA EL MISMO VIÑETA TRAS VIÑETA, ACABARON POR **SIMBOLIZAR** A LOS PERSONAJES EN LA «CABEZA» DEL LECTOR.



PARA MUCHOS, EL SUPERHÉROE ES UNA SUERTE DE MITO MODERNO. DE SER ASÍ, LA PRESENCIA DEL COLOR JUGARÍA SU PAPEL.



OTRA PROPIEDAD DE LOS COLORES MATES ES SU TENDENCIA A ACENTUAR LA **FORMA** DE LOS OBJETOS, TANTO **ANIMADOS** COMO **INANIMADOS**...



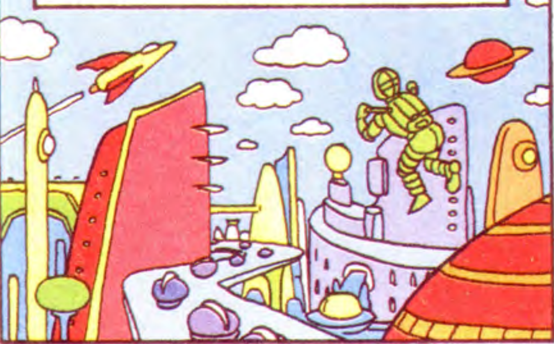
...COMO SABE INSTINTIVAMENTE CUALQUIER NIÑO QUE HAYA **COLOREADO POR NÚMEROS.**





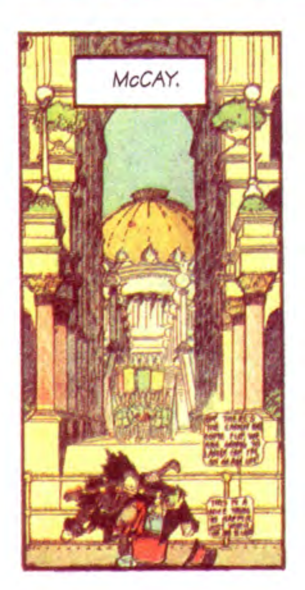






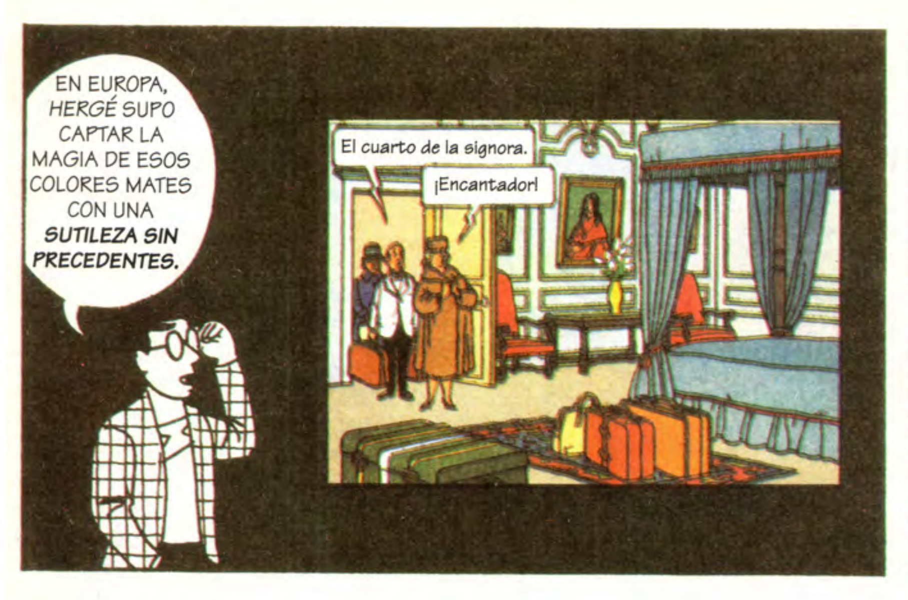












HERGÉ CREÓ UNA SUERTE DE **DEMOCRACIA DE LA FORMA,** EN LA QUE TODAS LAS FORMAS TENÍAN UNA IMPORTANCIA POR IGUAL... ***UN MUNDO COMPLETAMENTE OBJETIVO.***





PERO OTROS, COMO **CLAVELOUX, CAZA** Y **MOEBIUS** APROVECHARON LA MEJORA DE LA IMPRESIÓN PARA EXPRESARSE MEDIANTE UNA GAMA DE COLORES MÁS **INTENSA** Y **SUBJETIVA.**







ESE TRABAJO EMPEZÓ A LLEGAR A AMÉRICA EN LOS AÑOS SETENTA, INDUCIENDO A MUCHOS DIBUJANTES A MIRAR **MÁS ALLÁ** DE SUS MURALLAS DE CUATRO COLORES.












EL COLOR COMO **SENSACIÓN,** EL COLOR COMO **AMBIENTE.**
¡EL COLOR COMO **COLOR**!


DESDE ÚLTIMOS DE LOS SETENTA, LOS PROYECTOS A COLOR, CADA VEZ MÁS NUMEROSOS, HICIERON SU APARICIÓN EN AMÉRICA.


AL PRINCIPIO, ALGUNOS EDITORES LLEGARON A IMPRIMIR EL TRADICIONAL PROCESO DE «LOS CUATRO COLORES» EN UN PAPEL DE MÁS CALIDAD, OBTENIENDO **RESULTADOS EXTRAVAGANTES.**
¡TOMA ESTO!


EL APLICADO DEL MODELADO Y DE MATICES MÁS SUTILES, NO PARECÍAN SER **APROPIADOS** PARA AQUEL ANTIGUO TRAZO DE DIBUJO QUE DESTACABA LAS FORMAS.
¡TOMA ESTO!


LA **SUPERFICIE** ESTABA CAMBIANDO, PERO NO EL **INTERIOR.** PESE A TODOS SUS SUTILES MATICES, EL CÓMIC SEGUÍA SIENDO «ESCRITO» EN **COLORES PRIMARIOS.**


¡LA NUEVA **FORMA** EXIGÍA LA CREACIÓN DE NUEVOS **ESTILOS!**


POR DESGRACIA, EL COLOR SIGUE SIENDO **CARO.** HISTÓRICAMENTE, HA ESTADO EN MANOS DE LOS EDITORES MÁS PODEROSOS Y MÁS CONSERVADORES.


EN ESTOS MOMENTOS ESO ESTÁ CAMBIANDO, PERO SIGUE SIENDO LA EXCEPCIÓN, NO LA **REGLA.** LOS DIBUJANTES DESEOSOS DE REALIZAR **EXPERIMENTOS** ATREVIDOS EN EL CÓMIC...
¡...HAN DE APRENDER ANTES, EN LA MAYORÍA DE CASOS, A SER ATREVIDOS EN **BLANCO Y NEGRO!**


LAS DIFERENCIAS ENTRE EL CÓMIC EN BLANCO Y NEGRO Y EL DE COLOR SON MUCHAS Y PROFUNDAS, Y AFECTAN A TODOS LOS NIVELES DE LA LECTURA.


EN EL BLANCO Y NEGRO, LAS IDEAS SE NOS COMUNICAN MÁS DIRECTAMENTE. EL SIGNIFICADO TRASCIENDE A LA FORMA. EL DIBUJO SE APROXIMA AL LENGUAJE.


LAS FORMAS DE LOS COLORES MATES ADQUIEREN MAYOR RELIEVE. EL MUNDO SE VUELVE UN PATIO DE RECREO LLENO DE FORMAS Y ESPACIO.


Y CON COLORES MÁS EXPRESIVOS, EL CÓMIC PUEDE CONVERTIRSE EN UN AMBIENTE EMBRIAGADOR EN SENSACIONES, QUE SÓLO EL COLOR PUEDE DAR.


LAS CUALIDADES DEL COLOR SEGUIRÁN ATRAYENDO LECTORES CON MÁS FACILIDAD QUE EL BLANCO Y NEGRO, Y SIN LUGAR A DUDAS LA HISTORIA A COLOR SEGUIRÁ ENTRETEJIDA POR LAS FUERZAS DEL COMERCIO Y LA TECNOLOGÍA.


NO VIVIMOS EN UN MUNDO EN BLANCO Y NEGRO, SINO EN UN MUNDO DE COLORES. LOS TEBEOS A COLOR SIEMPRE PARECERÁN MÁS REALES A PRIMERA VISTA.


LOS LECTORES DE CÓMICS, EMPERO, QUIEREN OTRAS COSAS APARTE DE LA REALIDAD Y, A PESAR DE LA TECNOLOGÍA, EL COLOR NUNCA REEMPLAZARÁ DEL TODO AL BLANCO Y NEGRO.


LO QUE ESTÁ FUERA DE DUDAS ES QUE, SI HACEMOS DE ÉL BUEN USO, EL COLOR PUEDE LLEGAR A SER –COMO EL MISMO CÓMIC–...


...MUCHO MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES.



ASÍ PUES, ¿POR QUÉ ES TAN IMPORTANTE ESE MEDIO QUE LLAMAMOS CÓMIC? ¿POR QUÉ ES PRECISO QUE ENTENDAMOS LO QUE ES EL CÓMIC?

ARTE SECUENCIAL

CREO QUE LA RESPUESTA YACE EN LO MÁS HONDO DE LA CONDICIÓN HUMANA...

TODOS NOSOTROS VIVIMOS EN UN ESTADO DE AISLAMIENTO **PROFUNDO.**

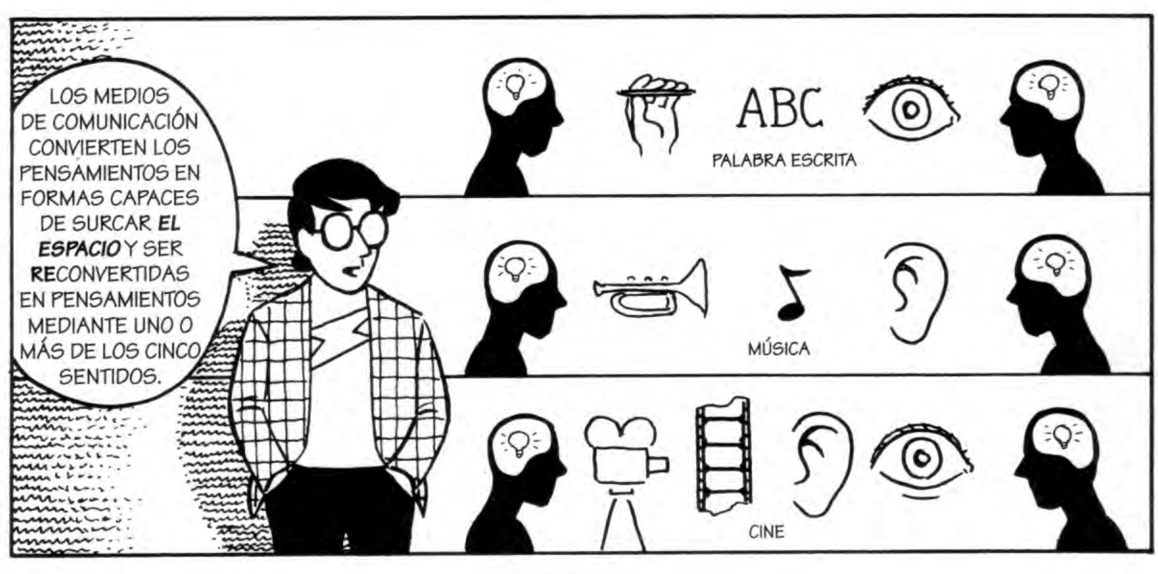


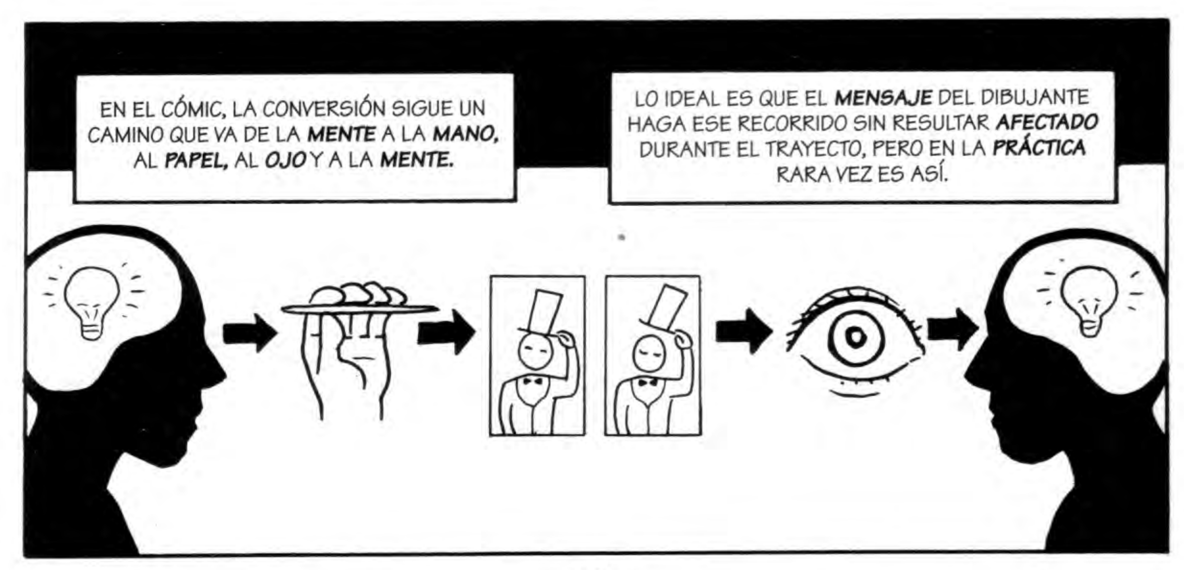





LAMENTABLE, SÍ, PORQUE CASI TODOS LOS PROBLEMAS DE LA HISTORIA HUMANA **PROVIENEN** DE ESA INCAPACIDAD.


TODO **MEDIO** (EN LATÍN **MEDIUM** SIGNIFICA MITAD) SIRVE DE PUENTE ENTRE CABEZAS.
PALABRA HABLADA


LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN CONVIERTEN LOS PENSAMIENTOS EN FORMAS CAPACES DE SURCAR **EL ESPACIO** Y SER **RE**CONVERTIDAS EN PENSAMIENTOS MEDIANTE UNO O MÁS DE LOS CINCO SENTIDOS.
ABC
PALABRA ESCRITA
MÚSICA
CINE


EN EL CÓMIC, LA CONVERSIÓN SIGUE UN CAMINO QUE VA DE LA **MENTE** A LA **MANO,** AL **PAPEL,** AL **OJO** Y A LA **MENTE.**
LO IDEAL ES QUE EL **MENSAJE** DEL DIBUJANTE HAGA ESE RECORRIDO SIN RESULTAR **AFECTADO** DURANTE EL TRAYECTO, PERO EN LA **PRÁCTICA** RARA VEZ ES ASÍ.


OCTOBER
POR MUCHO QUE YO ME ESFUERCE, EL CÓMIC QUE **VEO** EN MI CABEZA NO SERÁ NUNCA DEL TODO EL MISMO CÓMIC VISTO POR OTRO.


PREGUNTADLE A UN **ESCRITOR**, A UN **DIRECTOR DE CINE** O A UN **PINTOR** CUÁNTO DE UN PROYECTO ACABADO REPRESENTA DE VERDAD AL PROYECTO INICIAL.

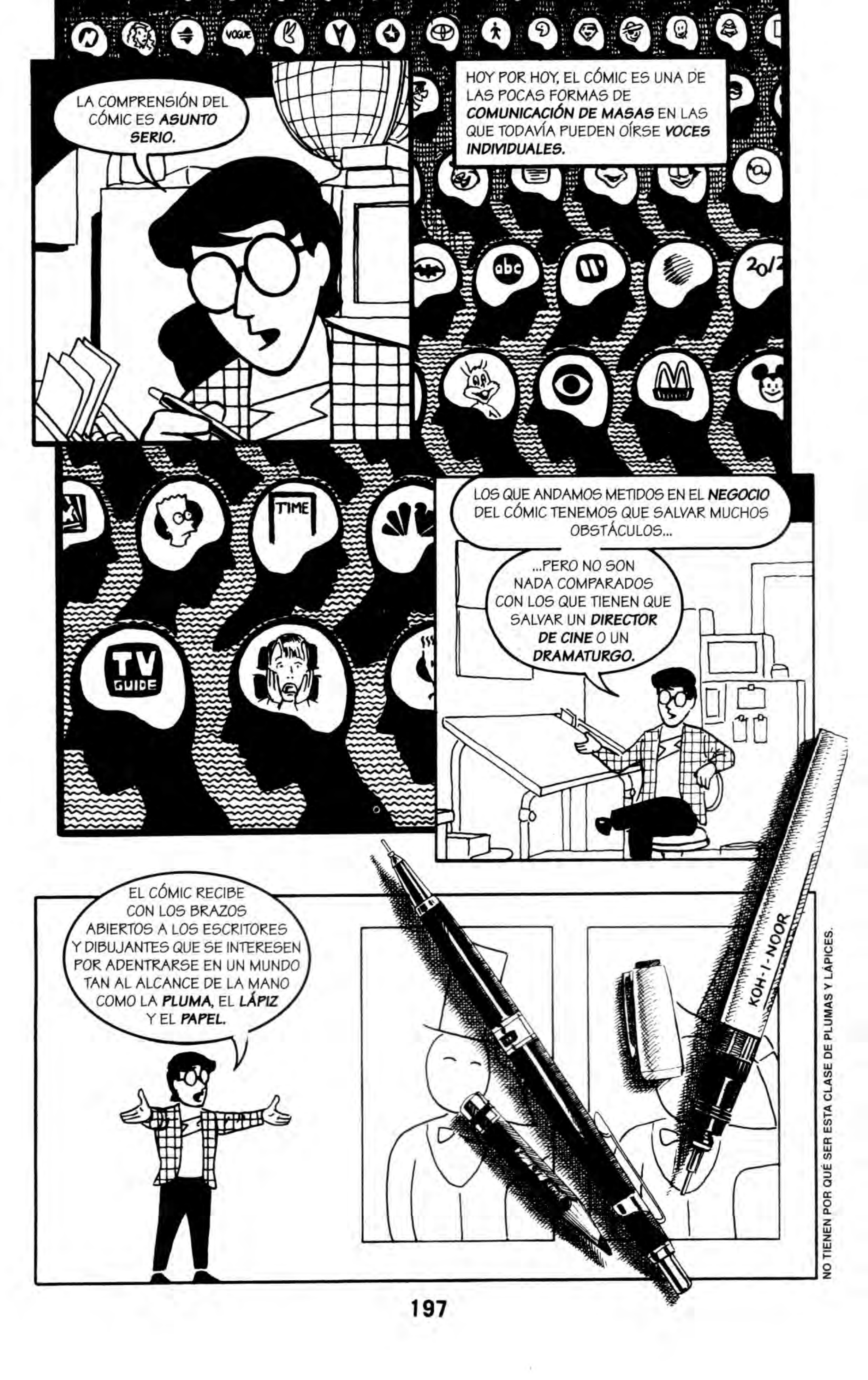

OS DIRÁN QUE UN **VEINTE POR CIENTO...** UN **DIEZ...** UN **CINCO...**
POCOS DIRÁN MÁS DEL **TREINTA POR CIENTO.**


EL DOMINIO DEL MEDIO ES LA MEDIDA EN QUE ESE PORCENTAJE PUEDE **INCREMENTARSE,** EL QUE LAS IDEAS DEL ARTISTA **SOBREVIVAN** AL VIAJE...


...O, PARA OTROS, LA MEDIDA EN LA QUE LOS INEVITABLES **DESVÍOS** RESULTEN ÚTILES AL ARTISTA.


COMO YA DIJE EN EL CAPÍTULO SÉPTIMO, ESTOY CONVENCIDO DE QUE TODOS NOSOTROS TENEMOS ALGO QUE **DECIR** AL MUNDO. **CREO FIRMEMENTE** EN EL **MUNDO INMANENTE** DE TODAS LAS **VERDADES INTERIORES.**


SÓLO HAY UN **PODER** CAPAZ DE ATRAVESAR LA PARED QUE SEPARA A LOS ARTISTAS DE SU PÚBLICO: EL PODER DE LA **COMPRENSIÓN.**



LA COMPRENSIÓN DEL CÓMIC ES **ASUNTO SERIO.**
HOY POR HOY, EL CÓMIC ES UNA DE LAS POCAS FORMAS DE **COMUNICACIÓN DE MASAS** EN LAS QUE TODAVÍA PUEDEN OÍRSE **VOCES INDIVIDUALES.**
VOGUE
abc
20/2
TIME
TV GUIDE
LOS QUE ANDAMOS METIDOS EN EL **NEGOCIO** DEL CÓMIC TENEMOS QUE SALVAR MUCHOS OBSTÁCULOS...
...PERO NO SON NADA COMPARADOS CON LOS QUE TIENEN QUE SALVAR UN **DIRECTOR DE CINE** O UN **DRAMATURGO.**
EL CÓMIC RECIBE CON LOS BRAZOS ABIERTOS A LOS ESCRITORES Y DIBUJANTES QUE SE INTERESEN POR ADENTRARSE EN UN MUNDO TAN AL ALCANCE DE LA MANO COMO LA **PLUMA**, EL **LÁPIZ** Y EL **PAPEL.**
KOH-I-NOOR
NO TIENEN POR QUÉ SER ESTA CLASE DE PLUMAS Y LÁPICES.



Y LA COMUNICACIÓN SÓLO ES EFECTIVA CUANDO COMPRENDEMOS LAS ***FORMAS*** QUE PUEDE TOMAR DICHA COMUNICACIÓN.

LLEVO UNOS QUINCE AÑOS INTENTADO COMPRENDER LO QUE ES EL CÓMIC. Y HASTA *AQUÍ* HE LLEGADO DE MOMENTO.

AL EMPRENDER EL CAMINO, LO PRIMERO QUE HAY QUE HACER ES **BORRAR DE NUESTRA MENTE** TODA NOCIÓN PRECONCEBIDA ACERCA DEL CÓMIC.

SÓLO SI EMPEZAMOS **DE LA NADA** PODEMOS DESCUBRIR EL MAGNÍFICO ABANICO DE POSIBILIDADES QUE OFRECE EL CÓMIC.

ESO SIGNIFICA APRENDER A DISTINGUIR LA **FORMA** DEL CÓMIC DE SU TAN A MENUDO **POBRE** CONTENIDO.

CÓMICS

CÓMICS

LA MEJOR **DEFINICIÓN** DEL CÓMIC SERÁ, A MI PARECER, LA MÁS **AMPLIA.**

ARTE SECUENCIAL

COPYRIGHTS EN PÁGINA 216







* VER PÁGINA 216 PARA MAYOR INFORMACIÓN.

EN LAS ***OBRAS*** Y ***ESCRITOS*** DE ESOS MAESTROS OLVIDADOS, VISLUMBRAMOS LOS PRIMEROS DESTELLOS DEL ***POTENCIAL ILIMITADO*** DEL CÓMIC COMO FORMA ARTÍSTICA...



«...la historia dibujada, que desdeñan tanto los críticos como los eruditos, ha tenido una gran influencia en todas las épocas, acaso más que la literatura.»

Rudolphe Topffer
1845

¡...Y LAS ACTITUDES QUE IBAN A ***OSCURECER*** ESE POTENCIAL DURANTE ***MUCHÍSIMOS AÑOS***!...



«...además, la historia dibujada atrae principalmente a los niños y a las clases trabajadoras...»

Rudolphe Topffer
1845

...ACTITUDES QUE HAN PERMITIDO QUE MUCHOS HISTORIETISTAS PROMETEDORES HAYAN SIDO ***VILIPENDIADOS*** Y ***CONFINADOS*** EN UNA ***CATEGORÍA INFERIOR*** A LA DE SUS PRIMOS HERMANOS...

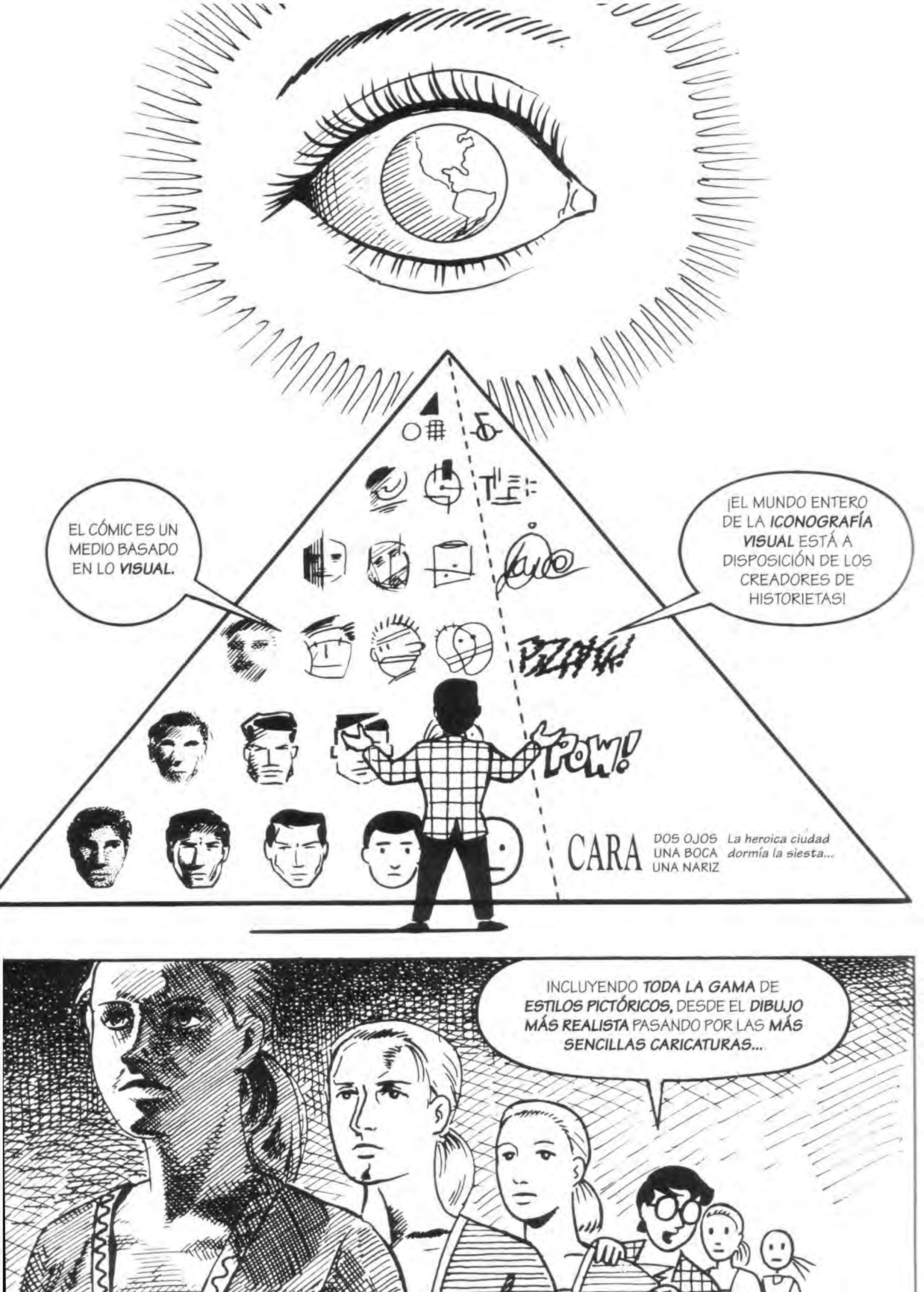
¡...QUE GOZAN DE MAYOR ***CONSIDERACIÓN*** GRACIAS A UN ***CAMBIO DE NOMBRE***!

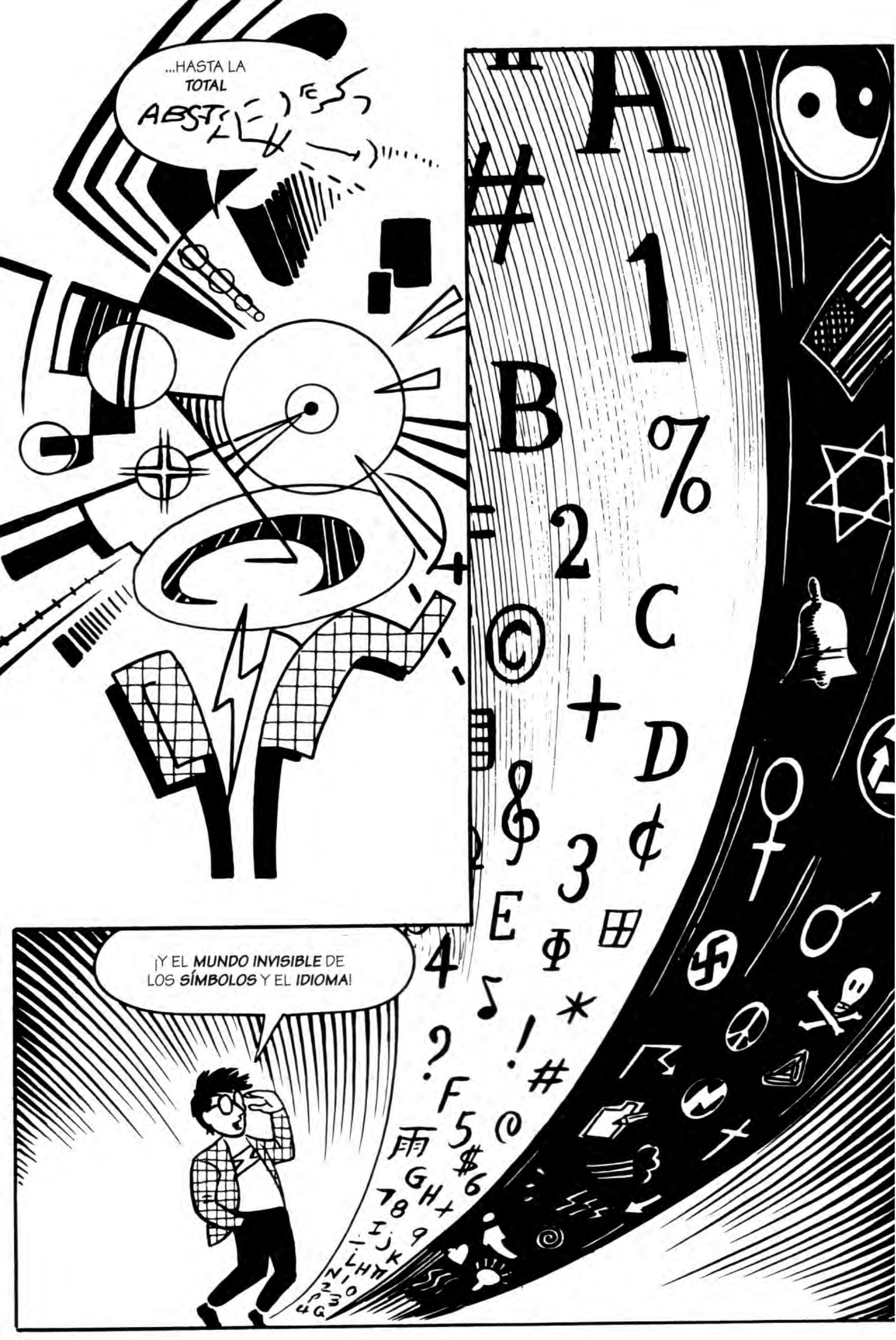
SNAP!

HEH HEH

GRRRRRR...

*VER PÁGINA 216 PARA MAYOR INFORMACIÓN DE COPYRIGHTS.

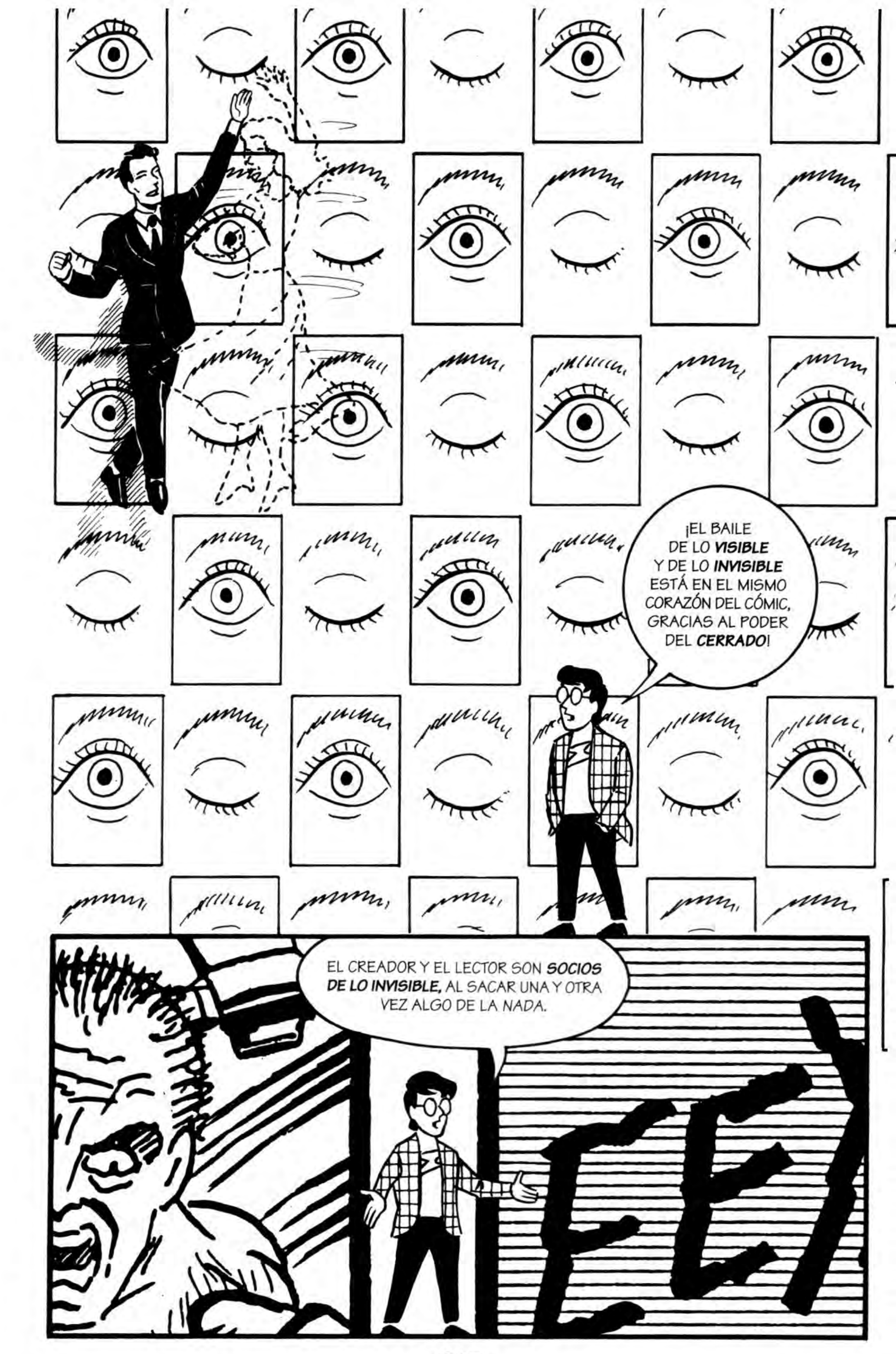

EL CÓMIC ES UN MEDIO BASADO EN LO **VISUAL.**
¡EL MUNDO ENTERO DE LA **ICONOGRAFÍA VISUAL** ESTÁ A DISPOSICIÓN DE LOS CREADORES DE HISTORIETAS!
POW!
CARA
DOS OJOS
UNA BOCA
UNA NARIZ
La heroica ciudad dormía la siesta...
INCLUYENDO **TODA LA GAMA** DE **ESTILOS PICTÓRICOS,** DESDE EL **DIBUJO MÁS REALISTA** PASANDO POR LAS **MÁS SENCILLAS CARICATURAS...**

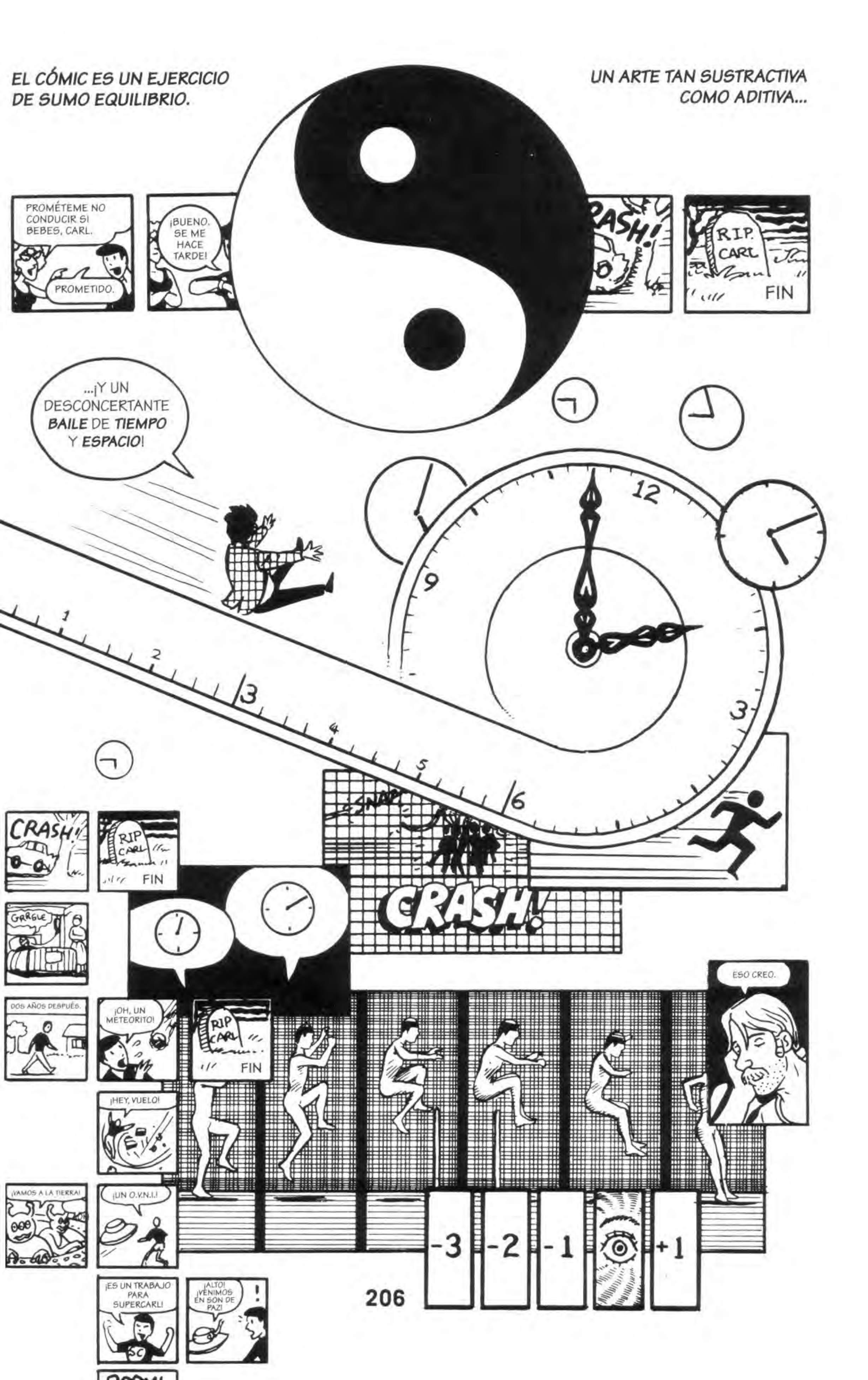

...HASTA LA TOTAL ABST
¡Y EL MUNDO INVISIBLE DE LOS SÍMBOLOS Y EL IDIOMA!

A LO LARGO DE SU HISTORIA, EL CÓMIC SE HA APROVECHADO DE LA FUERZA DE LAS **CARICATURAS** PARA CONSEGUIR **MOTIVAR** E **INTERESAR** AL **LECTOR...**

...Y SE HA SERVIDO DEL **REALISMO** PARA PLASMAR LA BELLEZA Y COMPLEJIDAD DEL **MUNDO FÍSICO.**




¡EL BAILE DE LO VISIBLE Y DE LO INVISIBLE ESTÁ EN EL MISMO CORAZÓN DEL CÓMIC, GRACIAS AL PODER DEL CERRADO!
EL CREADOR Y EL LECTOR SON SOCIOS DE LO INVISIBLE, AL SACAR UNA Y OTRA VEZ ALGO DE LA NADA.


EL CÓMIC ES UN EJERCICIO DE SUMO EQUILIBRIO.
UN ARTE TAN SUSTRACTIVA COMO ADITIVA...
PROMÉTEME NO CONDUCIR SI BEBES, CARL.
PROMETIDO.
¡BUENO, SE ME HACE TARDE!
CRASH!
R.I.P. CARL
FIN
...¡Y UN DESCONCERTANTE BAILE DE TIEMPO Y ESPACIO!
12
9
3
1
2
3
4
5
6
SNAP
CRASH!
RIP CARL
FIN
GRRGLE
CRASH!
DOS AÑOS DESPUÉS.
¡OH, UN METEORITO!
RIP CARL
FIN
¡HEY, VUELO!
¡VAMOS A LA TIERRA!
¡UN O.V.N.I.!
¡ES UN TRABAJO PARA SUPERCARL!
¡ALTO! ¡VENIMOS EN SON DE PAZ!
!
ESO CREO.
-3
-2
-1
+1

DONDE MÁS EVIDENTE RESULTA EL EQUILIBRIO ENTRE LO ***VISIBLE*** Y LO ***INVISIBLE*** ES EN LA UNIÓN DE ***DIBUJOS*** Y ***PALABRAS...***

CARA

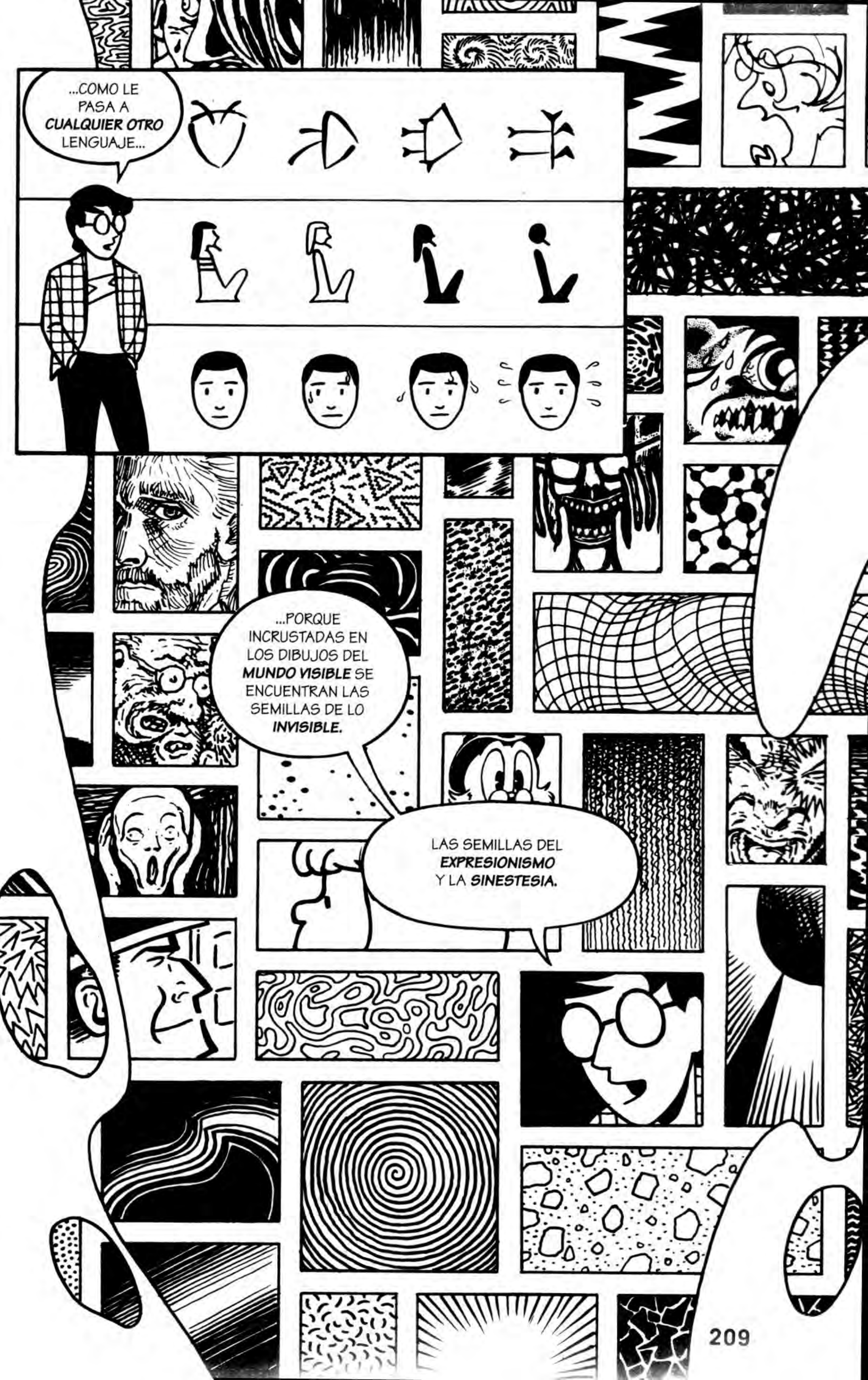


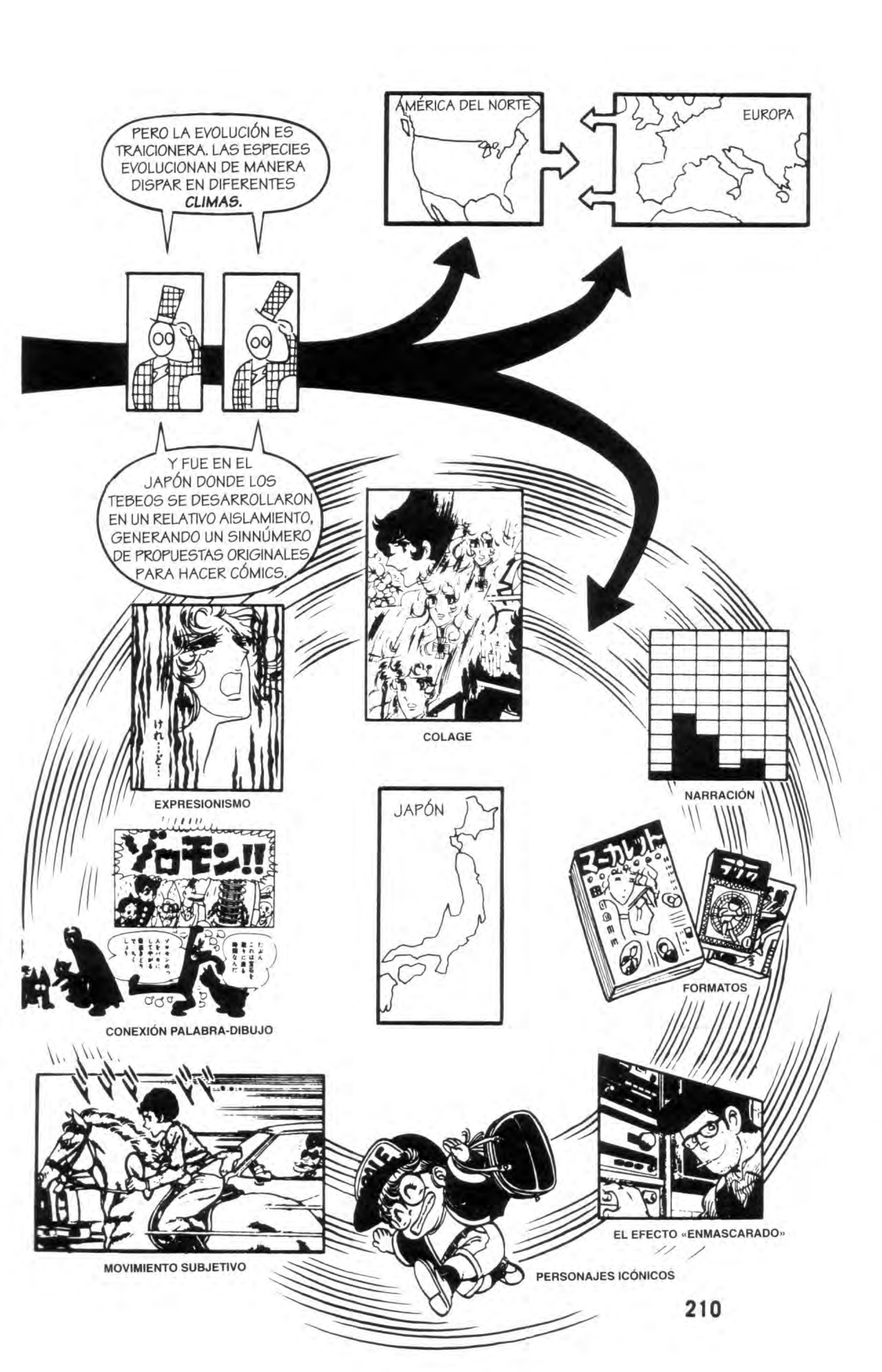


¡...HASTA ***VOLVER A SER DESCUBIERTO*** POR LA GRAN LOCURA QUE FUE EL ***SIGLO VEINTE***!

COPYRIGHTS EN PÁGINA 216




...COMO LE PASA A **CUALQUIER OTRO** LENGUAJE...
...PORQUE INCRUSTADAS EN LOS DIBUJOS DEL **MUNDO VISIBLE** SE ENCUENTRAN LAS SEMILLAS DE LO **INVISIBLE.**
LAS SEMILLAS DEL **EXPRESIONISMO** Y LA **SINESTESIA.**


PERO LA EVOLUCIÓN ES TRAICIONERA. LAS ESPECIES EVOLUCIONAN DE MANERA DISPAR EN DIFERENTES **CLIMAS.**
AMÉRICA DEL NORTE
EUROPA
Y FUE EN EL JAPÓN DONDE LOS TEBEOS SE DESARROLLARON EN UN RELATIVO AISLAMIENTO, GENERANDO UN SINNÚMERO DE PROPUESTAS ORIGINALES PARA HACER CÓMICS.
けれ…ど…
EXPRESIONISMO
COLAGE
NARRACIÓN
JAPÓN
CONEXIÓN PALABRA-DIBUJO
FORMATOS
MOVIMIENTO SUBJETIVO
PERSONAJES ICÓNICOS
EL EFECTO «ENMASCARADO»


BELLAS ARTES
VERDAD
LITERATURA
ES DE ESPERAR, CUANDO EL CÓMIC SE ADENTRE EN EL SIGLO QUE VIENE, QUE SUS CREADORES ASPIREN A OBJETIVOS MÁS ALTOS QUE EL DE RECURRIR AL **MÍNIMO COMÚN DENOMINADOR.**


VERDAD
LITERATURA
LA IGNORANCIA Y LA **PRÁCTICA** DE **NEGOCIOS MIOPES** PUEDE LLEGAR A **OSCURECER** LAS POSIBILIDADES DEL CÓMIC DE VEZ EN CUANDO, COMO HA VENIDO SUCEDIENDO DESDE UN PRINCIPIO.

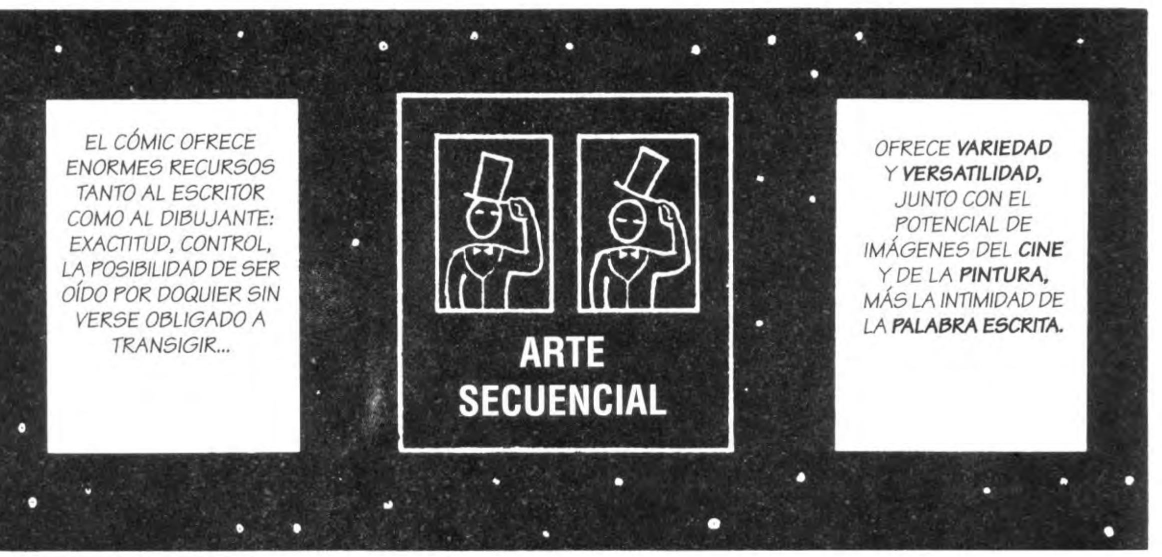

PERO LA **VERDAD** DEL CÓMIC NO PUEDE PERMANECER OCULTA **PARA SIEMPRE,** Y TARDE O TEMPRANO...

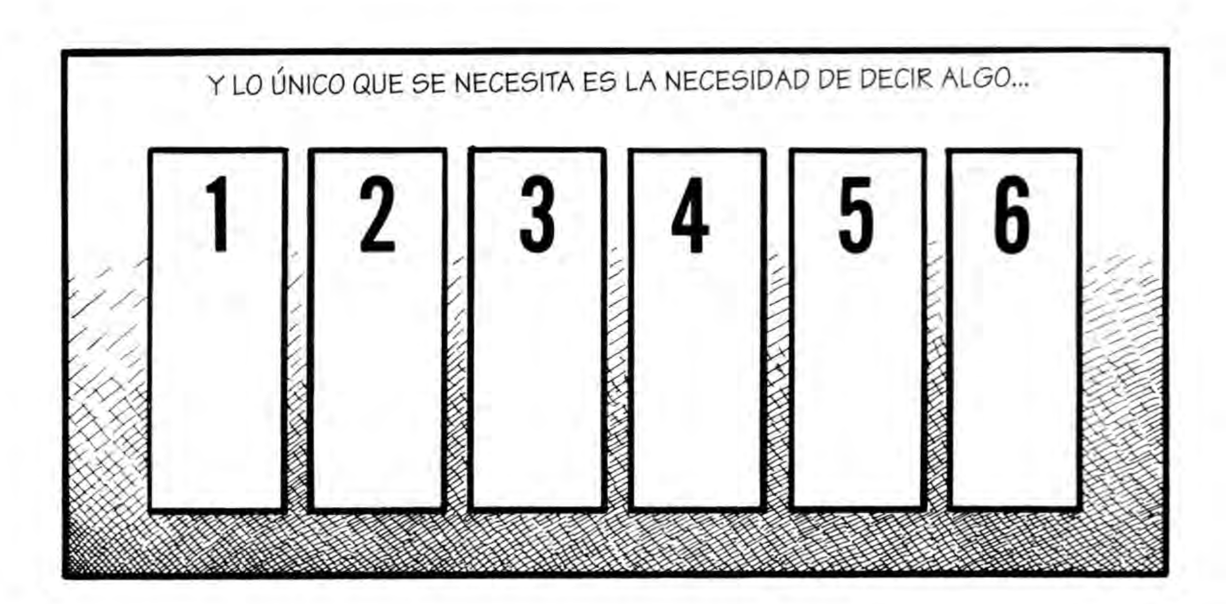

¡...SU VERDAD **RESPLANDECERÁ** RADIANTE!

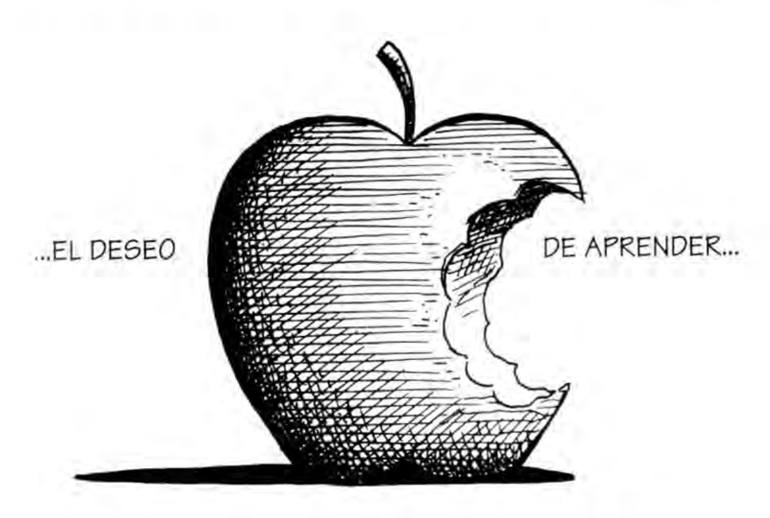
BIOGRAFÍA
DADÁ
HORROR
RELATOS AMOROSOS
SURREALISMO
VERSO LIBRE
FICCIÓN HISTÓRICA
POESÍA ÉPICA
ARTE SECUENCIAL
CUENTOS POPULARES
ALEGORÍA SOCIAL
NARRACIONES ERÓTICAS
ADAPTACIONES
MISTERIO
MEMORIAS
TEMAS RELIGIOSOS
SÁTIRAS
ARTE SECUENCIAL
ARTE SECUENCIAL
SPRAY PAINT

HOY DÍA, LAS POSIBILIDADES DEL CÓMIC SON –COMO HAN SIDO SIEMPRE–...

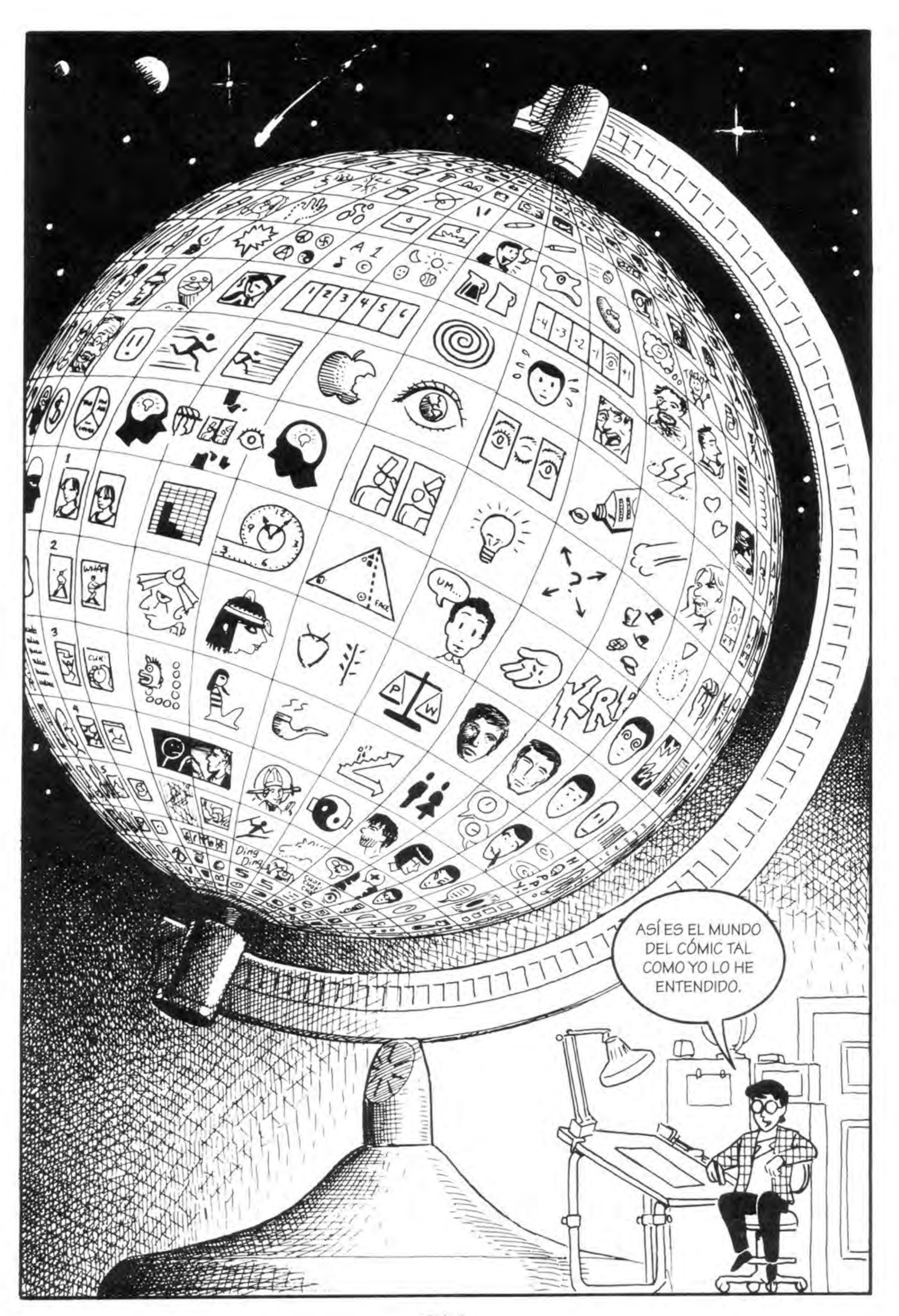
...INFINITAS.




Y LO ÚNICO QUE SE NECESITA ES LA NECESIDAD DE DECIR ALGO...
1
2
3
4
5
6


...EL DESEO
DE APRENDER...


Y LA HABILIDAD DE SABER *VER.*


ASÍ ES EL MUNDO DEL CÓMIC TAL COMO YO LO HE ENTENDIDO.


DESDE QUE **EMPECÉ** ESTE PROYECTO, HE APRENDIDO MUCHÍSIMO ACERCA DEL CÓMIC Y SÉ QUE ME **FALTA** OTRO MONTÓN POR APRENDER.
¡CONFÍO QUE TODOS VOSOTROS SEGUIRÉIS **INVESTIGANDO** EL MUNDO DE LA HISTORIETA POR VUESTRA CUENTA!

TANTO SI SOIS **LECTORES, CREADORES** O **EDITORES,** SABED QUE HAY **MIL Y UNA MANERAS** DE AYUDAR AL CÓMIC A QUE SE ABRA PASO EN EL SIGLO QUE VIENE.

PENSADLO.
Y GRACIAS POR **HABERME ESCUCHADO.**

¿HMM?

¡CIELOS! ¿ME HA LLEVADO TANTO TIEMPO? ¡AHORA TENGO QUE DEJAROS!


¡DEBO VOLVER A MI **TABLERO DE DIBUJO**!

DICHOSOS VOSOTROS QUE NO ESTÁIS CASADOS CON ÉL. ¡PARA MÍ ES ASÍ TODOS LOS DÍAS!

Scott
'92

palabraspalabraspalabraspalabraspalabraspalabraspalabras

Biografía selecta

Chip, Herschel B., editor: Teorías del arte moderno (Berkeley: University of California Press, 1968).

Eisner, Will: El cómic y el arte secuencial (Princeton, Wi: Kitchen Sink Press, Inc., 1992).

Kunzle, David: La primera tira de cómic (Berkeley:University of California Press, 1973).

McLuhan, Marshall: Comprensión de los medios de comunicación (New York: McGraw-Hill Book Co., 1964).

Schwartz, Tony: Los medios de comunicación: El segundo Dios (New York: Anchor Books, 1983).

Wiese, E., editor, traductor: Los cómics: Ensayo sobre la fisonomía de Rodolphe Topffer y la verdadera historia de Monsieur Crepin (Lincoln, Ne: University of Nebraska Press, 1965).

Nota.- El libro de Kunzle (ver arriba) ha pasado prácticamente inadvertido en el mundo de la historieta, pese a ser una obra de envergadura, que abarca casi 400 años de cómics europeos olvidados. ¡No os lo perdáis!

Información de copyrights

Venta de originales / Correspondencia

Los interesados en adquirir originales, deben dirigirse a: Scott McCloud, Box 798, Amherst, Ma., 01004.

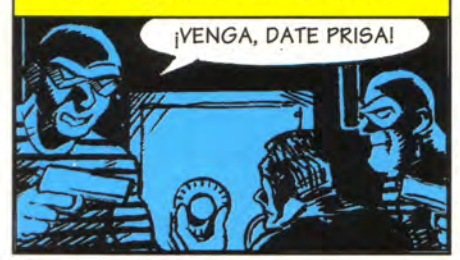
Todo tipo de comentarios y criticas son bienvenidos (aunque no me comprometo a contestar debido a mis numerosas obligaciones/ocupaciones), pero agradecería especialmente un debate público sobre lo aquí expuesto en revistas de cómics o de arte, redes de ordenadores y cualquier otro foro. La intención de este libro es promover debates, que no sentar cátedra.

He dicho cuanto quería decir.
Ahora te toca a ti.

«...¡El potencial de los cómics es ilimitado y apasionante!»

Con estas palabras, Scott McCloud se embarca en su magnífico libro sobre el cómic: una obra minuciosa de 224 páginas acerca del género artístico peor comprendido del mundo. Ya antes de su publicación, este libro había conmovido profundamente al ámbito de la historieta. Ahora puede comprobar por sí mismo hasta qué punto llega a ser apasionante el mundo de los tebeos.

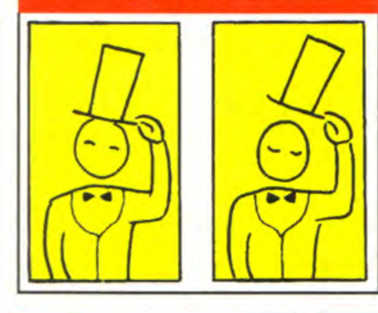
SUBA A UNA ALFOMBRA MÁGICA PARA VIAJAR AL MUNDO OCULTO DE LA NARRATIVA DEL CÓMIC.



ASÓMESE A UNA HISTORIA DE MÁS DE 3.000 AÑOS.



DESCUBRA LOS SECRETOS QUE SE OCULTAN ENTRE LAS VIÑETAS.



SIENTA LA ENERGÍA DE LA LÍNEA Y DEL COLOR.



DELÉITESE CON EL PODER DE LOS SÍMBOLOS.



ASISTA EN PRIMERA FILA A LA BATALLA ENTRE LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS.



Y POR ENCIMA DE TODO, COMPRUEBE QUE EL CÓMIC PUEDE SER TAN VITAL E IMPORTANTE COMO EL CINE, LA PROSA O CUALQUIER OTRO GÉNERO ARTÍSTICO, MEDIANTE EL PROCESO FASCINANTE DE LEER *CÓMO SE HACE UN CÓMIC*.

Scott McCloud ha sido nominado doce veces al premio «Harvey and Eisner», además es el creador de Zot y el inventor de muchas cosas sorprendentes y maravillosas.

«¡*Cómo se hace un cómic* es fascinante! El ingenioso y exquisito análisis del cómic de Scott McCloud debería estar en todas las librerías, bibliotecas, centros de juventud, salas de espera, universidades y especialmente en todos los hogares. ¡McCloud es el McLuhan de los cómics!»

–JAMES GURNEY, *DINOTOPIA*–

«¡Hábilmente camuflado como un *comic book* de fácil lectura, la obra de Scott McCloud pone de manifiesto el lenguaje secreto de la historieta, al tiempo que revela, como quien no quiere la cosa, secretos acerca del tiempo, el espacio, el arte y el cosmos! Es el cómic más inteligente que he leídovisto durante mucho tiempo. ¡Bravo!»

–ART SPIEGELMAN–

«...un trabajo emocionante y excepcional que se sirve del cómic con ingenio para explicar en qué consiste eso de los tebeos.»

–*PUBLISHERS WEEKLY*–

«...único en su género, una combinación de lo divertido y lo profundo, atractivo y ocurrente.»

–*CHICAGO SUN-TIMES*–

«...fascinante enfoque de la fulminante progresión de la revolución visual.»

–IAN BALLANTINE–

«¡Bravo!... *Cómo se hace un cómic* es un hito en su género y una profunda reflexión acerca de la validez del medio de los cómics. Quienquiera que esté interesado en esta forma literaria debe leerlo.»

–WILL EISNER–

«¡Si supiera la mitad de lo que sabe Scott, yo habría escrito su libro!»

–JIM LEE–

«Tienes que leer este libro.»

–NEIL GAIMAN–

«*Cómo se hace un cómic* es, sencillamente, el mejor estudio del medio de los cómics que he visto nunca.»

–ALAN MOORE–



